JUNIO 1.991 ● AÑO III ● Nº 27 ● 450 Ptas.

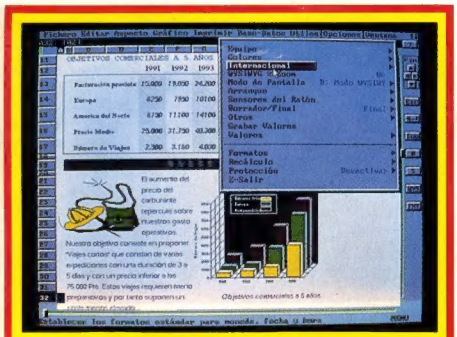
PC SOFT

LA REVISTA PRACTICA PARA EL USUARIO DE PC

- **Nueva versión de la famosa agenda Sidekick**

ANTI-VIRUS
Proliferación de programas antivirus: ¿solución o laberinto?

- **Mejorar su Boot**
- **La Realidad Virtual**
- **Intercambiar los puertos de comunicación**

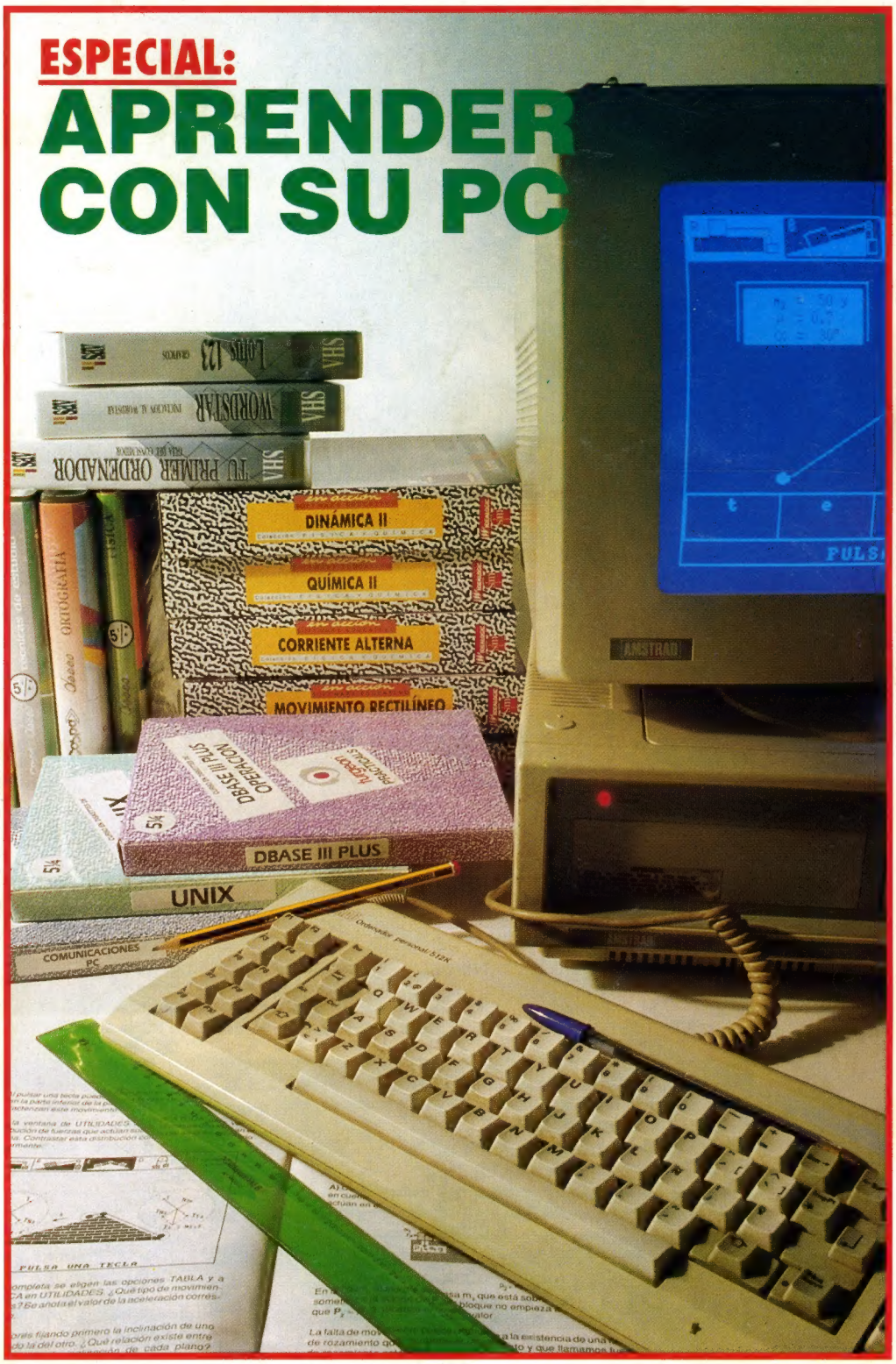


QUATTRO PRO 3.0
Estudio exclusivo sobre las mejoras realizadas por Borland en esta popular Hoja de Cálculo

- **Borrar bajo Control: Todo un arte**
- **Ventanas en C**

00027
8 414090 102988
Canarias, Ceuta y Melilla: 450 ptas. Inc. transporte

ESPECIAL:
APRENDER CON SU PC



Actualidad ● Ocio ● Listados ● Shareware ● Ofertas

ATARI® *Portfolio*

UN VERDADERO ORDENADOR COMPATIBLE PC DE BOLSILLO, QUE SE PUEDE CONECTAR A UNA IMPRESORA O INTERCAMBIAR INFORMACION CON OTROS ORDENADORES, PARA PODER TRABAJAR EN CUALQUIER MOMENTO Y EN CUALQUIER LUGAR, EL AVION, LA OFICINA, EL COCHE, LA UNIVERSIDAD... TODA LA POTENCIA DE UN ORDENADOR AHORA EN SUS MANOS.

49.900 PTS +I.V.A. P.V.P.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Procesador: INTEL 80c88 (de bajo consumo), frecuencia de reloj: 4,91 Mhz.
- Memoria: 128 Kb. expandible a 640 Kb.
- Compatibilidad: con el sistema operativo MS-DOS (V.2.11).
- ROM: 256 Kb. con software integrado.
- Bus de expansión y conexiones: de 60 pines para interfaces RS 232 y Centronics combinados, expansión de la RAM, comunicación con otro PC, conexión para impresora.
- Medio de almacenamiento: tarjetas RAM en formato Tarjeta de crédito.
- Dimensiones: 18 x 9 x 2,5 cm.
- Peso: 450 gramos (incluyendo las pilas).

INCLUYE

- Editor de Textos.
- Hoja de Cálculo compatible con Lotus 1-2-3.
- Agenda, consistente en un Dietario, Fichero de Direcciones y Calendario para los próximos 60 años.

Solicite información en:

ATARI®
ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ENVIOS A TODA ESPAÑA. PEDIDOS: Tel. (91) 319 80 37

ALÎS INFORMÁTICA

Soluciones Profesionales de Bajo Coste

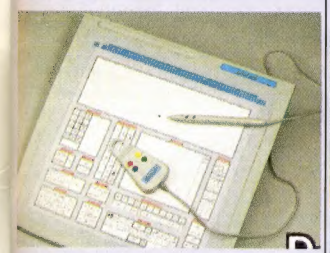
- El sucesor del ratón
- Fotos en su PC

¡Cuide su imagen!

- tipos de letra escalables
- compatibilidad PostScript

Diseño

Dibujo con el PC



¡Cazando ratones!

Con la tableta digitalizadora PodsCats PT-3030 puede dibujar con coordenadas absolutas, calcar originales o pintar con el lápiz como si fuera en papel, algo inalcanzable con un ratón.
Además ofrece 13 emulaciones por lo que funciona con casi cualquier aplicación, resolución de hasta 1.000 lpi, etc.

PVP 54.900 Pts*

Lápiz opcional: 7.995 Pts *

Gráficos

¡Ponga ojos a su PC!

Scanner GS-4500
+ Programa de dibujo
+ OCR (Reconocimiento Optico de Caracteres)

Para miembros del Club **sólo**
23.950 Pts*
(PVP normal: 27.950 Pts)*

Características técnicas:

- *alta resolución: 400 dpi.*
- *apto para dibujos y fotos: 32 niveles de gris.*
- *multiformato: las imágenes pueden ser utilizadas por casi cualquier procesador de textos o programa de autoedición.*

Sólo para miembros del Club

GRATIS
un escáner GS-4500 al adquirir una digitalizadora PodsCats PT-3030

Config. mínima para el escáner: PC con 640 KB RAM, cualquier adaptador gráfico y 1 slot de expansión libre. Disco duro: recomendado.

** =IVA (12%) no incluido.*

Tipografía

¡La imprenta en su PC!

GoScript "matrix" mejora la calidad y variedad de su impresora matricial enormemente. PostScript a tan bajo precio es una auténtica sensación. Incluye: Manual en castellano, soporte para impresoras matriciales de 9/24 agujas,(*) 13 tipos de letras escalables. PVP: 12.950 Pts+IVA

Miembros del Club: 10.950 Pts*

Config. mínima: 640 KB de RAM, Disco Duro y un programa con salida PostScript (WordPerfect, Windows,..).
(*) Versiones para otras impresoras: consultar.

¡Ser miembro de nuestro Club tiene muchas ventajas!

Ofertas exclusivas, Precios muy especiales, programas gratuitos, revista+disquette trimestral, y mucho más por sólo 2.200 Pts+IVA al año (3.000 Pts si el disco trimestral es en 3,5").

Apúntese ahora y aproveche ya los precios especiales de este anuncio.

RESPUESTA COMERCIAL
Autorización Nº 10.029
B.O.C. Nº 50 de 29/6/1990

Tarjeta Postal

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino

ALÎS INFORMÁTICA
Apartado de Correos, 53 F.D.
18080 GRANADA

ALIS SDP

Software Profesional por menos de 1.000 Pts:

Autoedición "L.Press"

❑ LIGHTING PRESS
Compone páginas utilizando diferentes dibujos, tipos de letra y ornamentos. ¡El mayor éxito del S.D.P.!

❑ GRAFICOS adicionales para LP./PrintMaster (8 discos)
8 discos con casi 1.000 (¡!) dibujos nuevos para cualquier ocasión.

❑ LP-ETIQUETAS
Crea etiquetas gráficas con los dibujos y tipos de letra de L. Press. También para crear tarjetas de visita.

❑ LOS 10 DISCOS POR SOLO 7.650 Pts + IVA
❑ Libro "L.Press" catálogo de las 1.000 imágenes (950 Pts)

CONDICIONES

Discos sueltos:
1-4 discos: 995 Pts/disco
5-9: 895 Pts/disco
10-24: 845 Pts/disco
25-: 795 Pts/disco

Paquetes (epígrafe) de 10:
1 paquete: 7.650 Pts
2 o más: 4.995 Pts /paq.

Gastos de envío: 300 Pts. IVA (12%) no incluido. Suplemento 3,5": 200 Pts/disco Y 2.000 Pts/paquete. Muchos discos están en inglés, pero hemos elegido programas fáciles de usar. Consúltenos.

Autoedición 2

❑ DESKTOP PAINT (2 discos)
Excelente programa de dibujo y diseño artístico. Muchos efectos especiales, no limita el tamaño de la imagen. Salida para impresoras matriciales, láser y PostScript. Soporta ficheros PCX, WPG,..

❑ TYPESETTER (2 discos)
Un pequeño pero potente programa de Autoedición. Para textos y gráficos, diferentes tipos de letra, WYSIWYG,... Para impresoras matriciales.

❑ PRINTLORD (2 discos)
Alternativas a Lighting Press (←). Compatible con sus gráficos. Ni mejor ni peor, se complementan.

❑ DRAFT CHOICE (2 discos)
Diseño técnico para no expertos. Fácil de usar, dispone de muchas funciones profesionales.

❑ ICONVERT (2 discos)
Permite ver archivos gráficos en la pantalla y convertirlos de y a casi todos los formatos existentes. Una herramienta imprescindible.

JUEGOS EGA/VGA 2

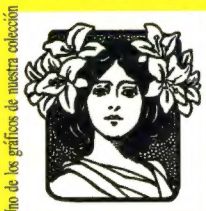
Alta resolución 16-256 colores

❑ PERESTROIKA
¿Morirá en las arenas movidizas de la burocracia o llevará la Perestroika a un buen fin? Con música rusa digitalizada. UN GRAN JUEGO.

El primer juego que nos llega de la URSS

❑ FACETRIS
El famoso juego en una variante muy original: juegan M.Thatcher, Mao, Gorbi e Indira Ghandi.
❑ POKER SLOT
Tiente la suerte con esta magnífica simulación gráfica.
❑ SHOOTING GALLERY
Pruebe su habilidad empezando con una caseta de tiro, pasando por el tiro al plato y terminando con un gran tiroteo en el oeste americano.
❑ BACKGAMMON
El famoso juego en una versión ópticamente atractiva.
❑ CLONE INVADERS
El dásico arcade ahora rejuvenecido.
❑ FRACTALS (2 discos)
La belleza del caos. Conozca el misterioso mundo de los fractales. Soporta incluso SuperVGA.
❑ COMMANDER KEEN (2 discos)
10 aventuras en un planeta desconocido y peligros... Buenos gráficos, excelente animación. Hay quienes lo prefieren al Captain Comic.

Gráficos "Clipart" - Paquete de Prueba


Uno de los gráficos de nuestra colección

Hojas informativas, ofertas, boletines, etc. se leen más y con más atención si se incluyen gráficos. Nuestra nueva colección de gráficos "ClipArt" funciona con todos los programas que permiten importar gráficos. Nuestro paquete de prueba contiene un libro con todas las imágenes de nuestra colección y 2 discos comprimidos.

Precio especial: 2.500 Pts + IVA

Planetario PC DISCO DEL MES

Muestra hasta 3000 estrellas, seleccionables según su luminosidad, tal como se ven en el cielo nocturno. Lugar, fecha, y hora pueden ser modificados. Muestra la posición de los planetas, los signos del zodiaco y mucho más.

GRATIS
con cada pedido de 2 o más discos.

RENDIMIENTO 2

❑ HARDWARE TEST (2 discos)
Detecte los posibles problemas antes de que puedan causar daño, conozca la potencia de cada una de las partes de su PC y optimice su funcionamiento.

❑ EMUL87
Emula el Coprocesador matemático 80x87. Aumenta la exactitud de cálculo y permite trabajar con programas que requieran un coprocesador (AutoCad,..)

❑ LZEXE
¡Increíble! Ya se pueden comprimir los programas para que ocupen la mitad en el disco. Muy rápido. Ideal para portátiles con poco espacio en disco.

❑ FORMGEN / FORMFILL (4 discos)
Una aplicación realmente completa para crear y rellenar formularios de todo tipo. Los formularios pueden contener campos de cálculo para facturas. Con más de cien ejemplos que pueden ser modificados según cada necesidad.

❑ HYPERDISK (2 discos)
Acelerador de disco (cache) de la última tecnología. Incluye versiones para XT, AT y 386. cache inteligente de lectura y de escritura totalmente compatible con WINDOWS 3 cuyo Smartcache supera en velocidad y prestaciones. Prolonga la vida del disco duro al reducir los accesos al mínimo.

WINDOWS 3

Windows ya no es un lujo. Su profesionalidad garantiza un altísimo nivel de calidad y la extrema facilidad de uso de sus aplicaciones. La pantalla muestra ALMANAC.

❑ DESKTOP (2 discos)
Guía telefónica personal con páginas blancas y amarillas, base de datos de direcciones y, si tiene modem, marcación automática de cualquier número de las guía. Lugar para miles de nombres.
❑ ALMANAC
Calendario, planificador de citas, reloj universal...
❑ PC-PROJECT (2 discos)
Si cree que los organizadores de proyectos son difíciles de usar, vea este con su superficie gráfica.
❑ UTILIDADES (2 DISCOS)
Salvapantallas, editor de iconos, y mucho más...
❑ JUEGOS (3 DISCOS)
Juegos de categoría: Mister Mind, Tetris, y otros.

Pida catálogo especial 'SDP para WINDOWS'

COMPATIBLE WINDOWS 3.0

Si, envíenme estos discos:

Y estos paquetes:

○ 5,25" **FORMATO**
○ 3,5" (+200 Pts./disco)

○ *Subscripción al Club SDP (1 año).*
○ *Catálogo y 1 revista "Foro SDP" GRATIS*
○ *Libro Lighting Press*
○ *Información sobre:*
○ *Paquete de prueba "ClipArt"*

○ **GoScript "matrix"** ○ **Digitalizadora PT3030 + Scanner gratis**
○ **Scanner GS-4500** ○ **Lápiz opcional para la digitalizadora**

Forma de envío: ❑ Correos ❑ SEUR
Forma de pago: ❑ Contra Reembolso ❑ Incluyo Cheque
❑ Cargo a mi ❑ VISA ❑ Euro/Mastercard, ❑ AmEx
No:|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Caduca: /9 Firma de titular:. . . . . .

Nombre:
Empresa:
Calle/Nº:
C.P.-Ciudad:
Tlf.( ) Fax:
Nº miembro del Club:

Lo que debe saber:
Cada disco cuesta 995 Pts + IVA, cada Paquete de 10, 7.650 Pts. Los miembros del Club tendrán un 10% de descuento en los discos sueltos, no en los paquetes. (Suplemento 3,5": 200 Pts). GARANTIA: Soporte magnético.

PARA REALIZAR EL PEDIDO:
1. Use la Tarjeta de Respuesta.
2. Si necesita más espacio o quiere enviar un cheque, envíenoslo en una carta (dirección: v.abajo)
3. Llámenos por teléfono.

Para contactar:

ALIS-SDP
Apdo. 934
18.080 GRANADA
958 54.61.58
54.52.72
Fax: 54.51.25

PC SOFT

Director
Justo Maurín Pastor

Redacción y colaboradores
Federico Rubio Mejía, Luis Jorge García, Manuel Ballestero, Urica Hernández, Alicia Relinque, Sergio Ríos Aguilar, Mariano Benito, José Couto, José González, Juan Ramón Rodríguez, Antonio Alberca, Angel Cascante.

Jefe de producción
Beatriz Rodríguez

Diseño y maquetación
Benito Gil

Autoedición
Eugenio Berna

Fotografía
Blas Martí

Publicidad
Mª Luisa Belio

Secretaria de Redacción
Araceli San Pedro

Fotomecánica
Grof, S.L.

Impresión
Impresos Izquierdo

Depósito legal
9.423-1989

Distribuye
COEDIS

PC SOFT, patrocinador español de la European Computer Trade Show

Dirección, Redacción, Publicidad y Administración
C/ García de Paredes, 76 Duplicado 1º Izda. 28010 Madrid.
Tfnos: (91) 319 39 81 - 319 38 63.

El Editor no se hace necesariamente responsable de las opiniones vertidas por los colaboradores.

¿Ordeñadores = Ordenadores?

Los señores de la Real Academia de la Lengua se pegaron un buen susto cuando la sacrosanta CE dijo, muy seria, que los ordenadores tendrían que poder entrar en nuestro país sin la tan cariñosamente querida "ñ". Los gritos se debieron oír en la mismísima Bruselas, lo cual les importó un comino, que es algo muy ñoño y pequeño.

Esta historia montada alrededor de nuestra entrañable letra, única en el mundo y patrimonio de una añeja cultura, tiene implicaciones que no han salido a la luz y que podrían aportar más ídem al asunto. Nadie trata de hacerla desaparecer (la eñe) por una manía trasnochada, frutos de antiguos desengaños y rabietas aniñadas, sino para conseguir una sociedad europea donde lo "cañí" de cada uno se vea "suavizado" en aras de una hipotética comunidad global de intereses amañados.

Tampoco podemos olvidar que estamos en un país en expansión, terreno abonado para empresas multinacionales que quieren gastar lo menos posible y obtener el máximo. Tamaño empeño es imposible que se vea acompañado por la suerte, sobre todo si tenemos en cuenta que somos muy nuestros y cuando tratan de empañar nuestra personalidad, pues eso, se lía la de San Quintín o el 2 de Mayo.

La solución ha venido dada por aquéllos que en su momento nos vendieron ante el empuje del capital intereuropeo. Ya no tenemos de qué preocuparnos, puesto que a todas las máquinas que se importen, aunque carezcan de la "ñ", les será añadida rápidamente en menos tiempo del que un político tarda en decir: "Esto es un desaliñado apaño con miras al escaño".

VIDEOS CURSOS DE INFORMATICA

PARA QUE VD. , SOLO CON SU ORDENADOR , PROFUNDICE EN LOS PROGRAMAS Y PUEDA DOMINAR FACILMENTE LAS APLICACIONES DE MAYOR DIFUSION

HELLO PC

Empiece a trabajar en su PC al instante. Colóque su vídeo y prepárese a disfrutar de un aprendizaje agradable y sencillo. Evite la consusión de aprender sólo con un manual. Ahora puede aprender ayudándose sólo de la imagen. **Hello PC** es el sistema más fácil y completo para aprender el funcionamiento de su ordenador.

* Puesta en marcha del PC
* Introducción de discos
* Lectura
* Grabación
* Duplicado
* Formateado

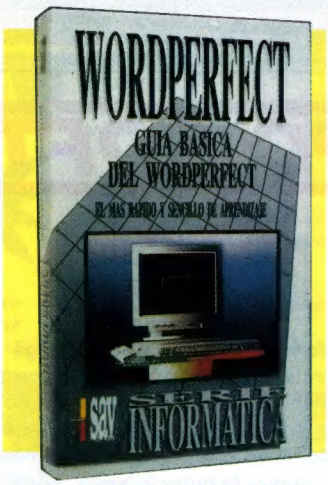
Ref: IN-100
P.V.P.: 2.995 Ptas.

D.O.S. GUIA BASICA.

Le enseñamos cómo entrar en el sistemaa, introducir la hora y el dia, usar otros comandos, formatear un disco, borrarlo y eliminar ficheros. Nuestro instructor profesional le enseñará paso a paso ejemplos con los que podrá aprender lo básico del D.O.S.

* Utilizar el sistema operativo D.O.S.
* Puesta en marcha, programación de la hora y el día
* Uso del DIR (directorio de archivos ficheros)
* Formateo, copiado y borrado de discos.
* Nombrar, copiar, renombrar y borrar ficheros

Ref: IN- 101
P.V.P.: 2.995 Ptas.



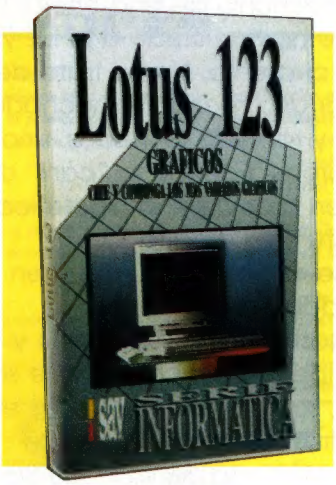
WORDPERFECT

El más comprensible y popular tratamiento de textos para uso profesional disponible hoy en dia.

Ilustraciones prácticas le enseñarán fáciles menus de ayuda y funciones especiales. Aprenderá como crear y salvar documentos, borrar textos, etc.

* Como usar fácilmente los menus de ayuda
* Funciones especiales del teclado
* Crear y guardar documentos
* Imprimir, borrar e insertar textos

Ref: IN-102
P.V.P.: 2.995 Ptas.



LOTUS 123 FUNCIONES BASICAS

El **Lotus 1-2-3** es una herramienta indispensable en cualquier sistema de trabajo. Por medio de nuestros ejemplos les ayudaremos a manejar este complejo programa y a dominar todas sus posibilidades en un breve espacio de tiempo.

* Introducción al Lotus 1-2-3
* Carga Lotus 1-2-3
* Ficheros en blanco y rangos
* Panel de control
* Introducción de datos

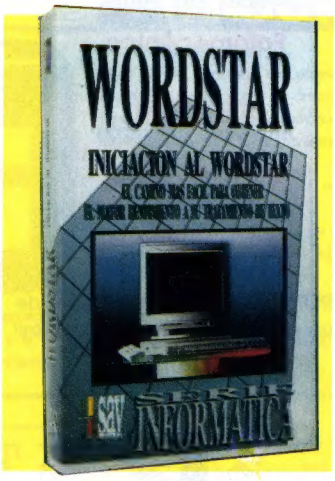
Ref: IN-103
P.V.P.: 2.995 Ptas.

DBASE III GUIA BASICA

Nuestro experto instructor le enseñará como utilizar los fáciles menús de ayuda para abrir ficheros, introducir información en el **dbase III,** añadir, imprimir y borrar datos. Paso a paso y con ejemplos le ayudaremos a entender los conceptos de la base de datos.

* Conceptos de la base de datos
* Menus para abrir ficheros
* Añadir, imprimir y borrar datos
* Presentar datos en pantalla

Ref: IN-104
P.V.P.: 2.995 Ptas.



INICIACION AL WORDSTAR

Mediante este video podrá aprender de forma sencilla el manejo del **WORDSTAR:**

* Programa de instrucciones
* Como utilizar los menús de ayuda
* Crear y salvar documentos
* Borrar e insertar párrafos
* Imprimir

Ref: IN-105
P.V.P.: 2.995 Ptas.

ENVIOS A TODA ESPAÑA. PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

Menú principal

ACTUALIDAD 6

SOFTWARE EDUCATIVO 18
Como el ordenador se ha convertido en una potente herramienta de enseñanza, resulta imprescindible conocer toda la oferta de programas que hay en el mercado.

WIN-LOGO 26
El Logo renace de sus casi olvidadas cenizas. Un nuevo estándar reaviva el interés por él.

LA REALIDAD VIRTUAL 28
Las técnicas más avanzadas respecto a la realidad de la fantasía, analizadas teniendo como excusa el IMAGINA 91.

SIDEKICK 32
La última versión sacada por Borland permite llevar un completo diario con citas, reuniones, recordatorios y datos importantes. Ahora más rápido y fácil.

TRUCOS 34
Ideas, ayudas y comentarios dirigidos a facilitar el trabajo y la relación con nuestras máquinas y programas.

FORMACION 40
Mezclar datos nunca ha sido una labor fácil. Nuestro listado evitará problemas y aclarará conceptos a los que aún no dominan el DOS.

CONTROL DE TIENDAS 48
La informática acude en ayuda de los comerciantes que desean establecer un sistema lógico en sus tiendas. Tratamos el tema acercándonos a un caso práctico.

ENTREVISTA 56
PC SOFT da la bienvenida a PCSIG, una empresa americana de Shareware recientemente afincada en España.

VENTANAS EN TURBO C 58
Muchas de las aplicaciones que corren en "C" serán más operativas si aprendemos a diseñar nuestras propias ventanas.

COMPRO, VENDO, CAMBIO 62
Todo lo que necesitas comprar, vender o cambiar, puedes encontrarlo en esta sección.

CORREO 64
Resolvemos todas las dudas que te puedan surgir trabajando con tu ordenador.

DESPUES DEL TRABAJO 69
Los Lemmings están causando furor en todo el mundo. Un simpático y entretenido juego de Drosoft que enganchará también a los españoles.

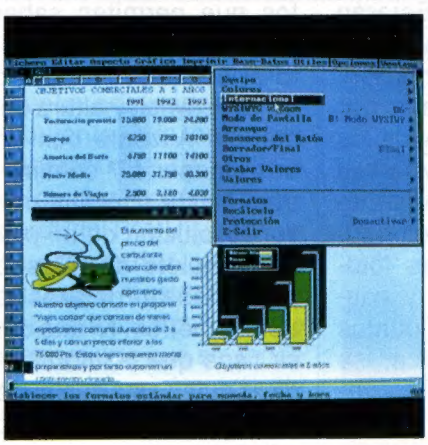
OFERTAS 72
Los lectores podéis beneficiaros de las interesantes ofertas de la sección. Buenos productos a precios muy competitivos.

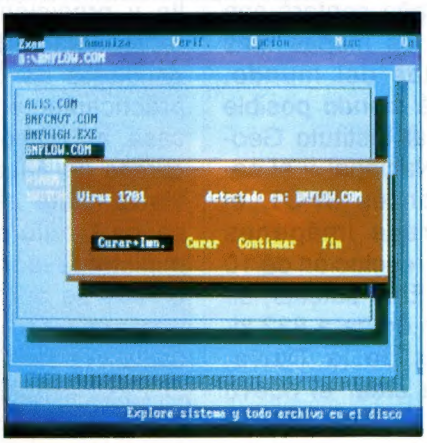
L O M A S D E S T A C A D O

QUATTRO PRO 3.0 10
Nueva versión de la popular hoja de cálculo, con grandes mejoras, especialmente destacables en lo referente a presentación de gráficos e impresión.

ANTIVIRUS 12
Hay muchos antivirus y merece la pena saber las ventajas e inconvenientes de cada uno..

SHAREWARE 51
Programas de bajo precio que pueden perfectamente cubrir las necesidades de muchos usuarios. A destacar en este número el Drafchoice y el MegaCad.





LOS CHIPS EN COLUMNA

LA DIFICIL ELECCION

La vida de un columnista es muy azarosa, incluso más de lo que la mayoría de los lectores podéis sospechar. Cuando acabáis de leer cada mes estas líneas posiblemente se os quede algo de lo que os cuento en un ignoto rincón del cerebro y cuando pasáis la página vuestro intelecto sigue dándole vueltas sin que seáis plenamente conscientes de ello. Podréis estar de acuerdo o no en lo expuesto, que para eso sois libres cual liebre de coto en día laborable, pero como el tema no suele ser tan profundo como para que entabléis una polémica interna con vosotros mismos, pues eso, a nivel consciente queda aparcado. Precisamente por ello, porque quedará ahí dentro dando vueltas, la elección del tema es sumamente espinosa.

Primero hay que pensar en algo que tenga que ver, dentro de unos límites, con la actualidad. No es procedente hablar de lo mal que le sienta el calor a los ordenadores cuando estamos sufriendo los rigores de diciembre, por ejemplo. Tampoco puedo olvidar que la formación y gustos de los lectores no es uniforme y que hablar de lo mal que lo pase el día en que el modem se puso a actuar por su cuenta sólo interesará, con mucha suerte, a los que tienen (y sufren) tan infernal periférico, castigo de los Dioses. En definitiva, seleccionar tema para la columna es un autentico rompecabezas. Y os tengo que dejar, porque con todas estas divagaciones se me está pasando el plazo de entrega y aún tengo que decidir de que irá la de este mes...

Manuel Ballestero

EMPRESAS ESPAÑOLAS CONTRA LOS PIRATAS

Cuatro empresas españolas, que distribuyen y comercializan en nuestro país software de entretenimiento, han puesto en manos de un importante consorcio de abogados la defensa de sus intereses ante la continua amenaza del comercio pirata.

Erbe Software, Drosoft, Sistem-4 y Proeinsa, comercializan los videojuegos de productoras españolas y extranjeras, así como de su propia producción.

Actualmente el mercado español se reparte de la siguiente manera:

8 bits.

Spectrum Casette: 21,8%
Spectrum Disco: 1,3%
Amstrad Casette: 21,3%
Amstrad Disco: 15,14%
M.S.X.: 9%
Commodore 64: 8,4%

16 bits.

PC 5 1/4: 5%
PC 3 1/2: 8,5%
Amiga: 2,9%
Atari: 1,4%

De estos datos se desprende que es un sector de la informática de gran importancia, que mueve mucho dinero y una gran dificultad a la hora de mantener la competitividad y cuota de mercado a nivel internacional. Por ello se comprende que con la piratería de sus productos, la copia ilegal de videojuegos, ven disminuir sus ventas por la existencia de dicho mercado paralelo con precios muy por debajo de los originales.

En la mayoría de los casos, los infractores son mayores de edad y contra ellos se siguen todas las acciones necesarias tendientes a poner fin a tal practica ilegal, a castigar el delito e intentar reparar el daño en la parte que al infractor le corresponda.

Hasta el momento los abogados de las cuatro firmas han denunciado y hecho intervenir en unas 30 empresas y sociedades, incautándose más de 20.000 discos piratas en Vitoria, El Escorial, Hospitalet de Llobregat, Barcelona, etc.

INDISCRECION GEOGRAFICA

Dentro de tres años España contará con uno de los mapas mas completos del mundo. Ello está siendo posible gracias al Instituto Geográfico Nacional y el satélite francés SPOT, el cual ofrece imágenes con una resolución de 10 metros. Este satélite, situado en órbita a 832 kilómetros de la Tierra, permitirá crear el nuevo mapa con una escala 1:25.000 y constará de 4.200 hojas de gran detalle y precisión. Estarán representadas las 60.000 entidades de población, prácticamente casa por casa, así como todos los cursos de agua y la red viaria hasta el nivel de senda. La información suministrada por las fotografías se apoya y contrasta con los 650 puntos de la red geodésica, los cuales han sido instalados midiendo las distancias entre ellos con láser y disponiendo de aparatos que permiten saber sus coordenadas respecto al ecuador, meridiano de Greenwich y altura del mar en Alicante con un error menor a 7 centímetros. Hasta ahora la mayor resolución de un plano completo de nuestro país estaba en detalles de treinta metros. Ni que decir tiene que la informática es quien está haciendo realidad todo el complejo proceso.

Actualidad

CANON TAMBIEN EN NUESTROS BOLSILLOS

Canon acaba de lanzar su ataque al mundo de los traductores de bolsillo con su modelo WORD TANK. Es un diccionario de bolsillo con mas de 600.000 sinonimos en ingles y por supuesto agenda telefonica, block de notas, calendario, cálculada y que mediante diversas tarjetas puede ser diccionario multilingue.

NUEVOS PROGRAMAS PARA LA DECLARACION

Como ampliación a la informacion facilitada en el el ultimo numero de PC SOFT han aparecido nuevos programas para la declaración de la renta dentro de la gama de precio accesible que comentamos tenemos, por un lado RENTAPLUS Ver. 1.0 de SP Editores disponible en quioscos por 4.995 Ptas. y por otro la revista ACTUALIDAD ECONOMICA en colaboración con Banesto Regalaron un disco para realizar la declaración de la renta, simplificada, ordinaria y del patrimonio

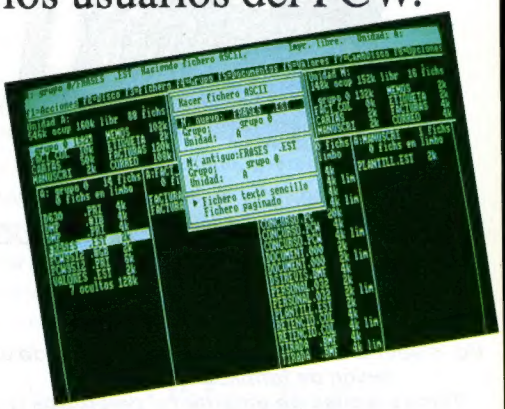
EL "CACHONDEO INFORMATICO" DE LA MOSCA

Los seguidores, amantes, amigos o simplemente admiradores del dibujante Ivá, están de enhorabuena. LA MOSCA es algo así como el desaparecido PAPUS pero en el ordenador. Juegos, puzzles e "Historias de la puta mili" conforman este número uno que se vende en quioscos al precio de 950 pesetas. Lo edita Kefer y lo distribuye Coedis.

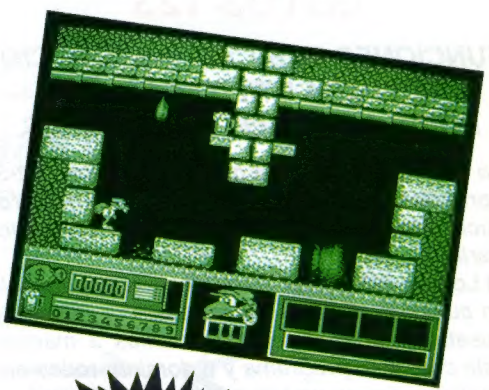
PCW MAGAZINE

PARA USUARIOS DE PCW 8256 • 8512 • 9512

• La revista mensual que estabais esperando todos los usuarios del PCW.



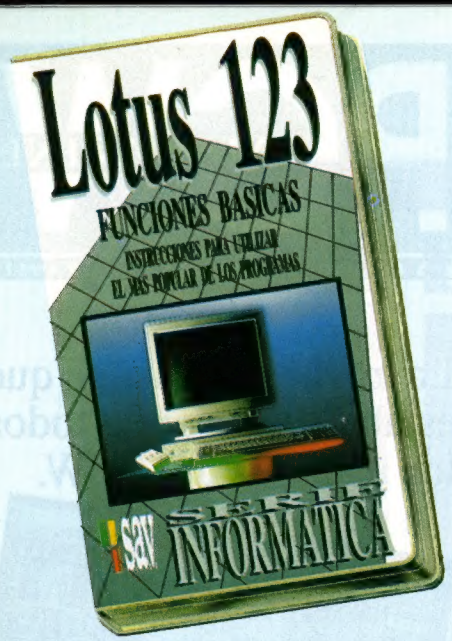
• Sacale el 100% de sus posibilidades a tú PCW con programas, utilidades, trucos, ayudas, etc.



P.V.P. 500 Pts.

• Si quieres tener una herramienta eficaz para tú ordenador PCW, no lo dudes,tú revista: **PCW Magazine**

YA EN TU KIOSKO
EL Nº 1 A LA VENTA



ESTE VIDEO ES TODO LO QUE UD. NECESITA PARA EMPEZAR

SIMPLIFIQUE SU TRABAJO

Ud. dispondrá en su casa o en su oficina de una sesión de formación con su PC.
Temas fáciles de entender y divertidos de poner en práctica.
Esto es lo que pretendemos con esta serie dedicada al manejo de su ordenador personal.
Expertos formadores le enseñarán paso a paso, con ejemplos prácticos y fáciles de entender.
Ideal para el principiante, ya que se requiere poca o ninguna experiencia en ordenadores.

LOTUS 123

FUNCIONES BASICAS. INSTRUCCIONES PARA UTILIZAR EL MAS POPULAR DE LOS PROGRAMAS.

No hay nada más fácil que el programa 1-2-3. Aprenda todo el sistema operativo, cómo introducir información, cómo salvarla y cómo borrarla.
El Lotus 1-2-3 es una herramienta indispensable en cualquier sistema de trabajo. Por medio de nuestros ejemplos les ayudaremos a manejar este complejo programa y a dominar todas sus posibilidades en un breve espacio de tiempo.

- ***Introducción al Lotus 1-2-3.***
- ***Cargar el Lotus 1-2-3***
- ***Ficheros en blanco y rangos***
- ***Panel de control***
- ***Introducción de datos***
- ***Salir del Lotus 1-2-3***
- ***Añadir signos $ y comas para introducir valores de monedas y coma decimal***
- ***Columnado de títulos***
- ***Funciones matemáticas***
- ***Fijar rangos***
- ***Introducir fórmulas***
- ***Menú principal de Lotus 1-2-3***

P.V.P. 2995 Ptas.
(+275 Ptas. de gastos de envío)
Ref. IN-107

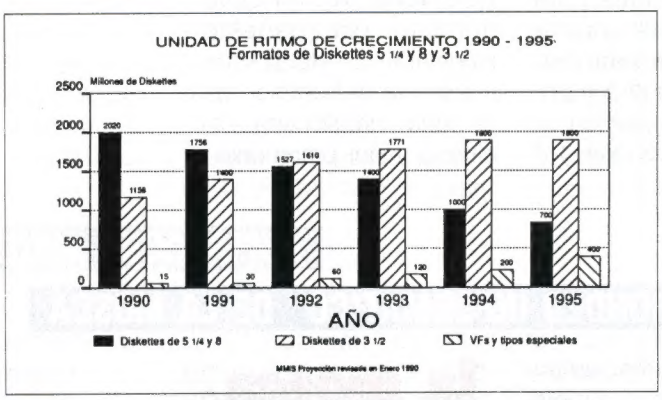
ENVIE HOY MISMO EL CUPON DE PEDIDO QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA.

Actualidad

SONY: MUSICA Y DATOS

EL CDI, o Disco Compacto Interactivo, es el nuevo sistema que hace compatible en un mismo aparato tanto las lecturas de los CD musicales como de los CD ROM, disquetes que contienen informaciones visuales de tipo texto, imágenes, etc. Hasta ahora tales equipos eran de un respetable volumen y precio, pero SONY ha demostrado como se puede convertir un pequeño "Discman" (portátil de CD) en un autentico profesor mediante la adición de un display o pantalla LCD. Un teclado de tamaño acorde permite que el usuario dialogue con el aparato como si fuera un ordenador.

KAO Y LOS DISQUETES



El informe anual 1990 de la empresa MMIS, indica los cambios que se producirán en la utilización de discos para ordenador, ya que durante los próximos 5 años los de formato 3.5" verán incrementado su crecimiento situándose muy por encima de los de 5 1/4". También en el mismo figura la empresa KAO CORPORATION, afincada en Barberá del Vallés (Barcelona), desde donde se fabrican disquetes para todo el mercado europeo, se encuentra en la quinta posición a nivel mundial en capacidad de producción y venta de los mismos

GAYMAKIT

Equipo de mantenimiento y limpieza multiuso

No deje en manos de cualquier producto de limpieza las partes más delicadas de su ordenador (cabezales, teclados y pantallas). GAYMAKIT es un producto específico para este fin y científicamente comprobado, de forma que no pueda dañar las superficies a limpiar. Imprescindible para lograr una buena audición y una perfecta imagen en los equipos audiovisuales de su hogar. Elimina la carga estática de las pantallas y deja una fina película protectora que repele el polvo. Viene provisto de pincel, cánula y gamuza para llegar a los lugares de más difícil acceso.

RELLENE EL CUPON DE PEDIDO QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA .
REF. 569 P.V.P. 2.000 Ptas.
PEDIDOS POR TELEFONO AL (91) 319 39 81

SOFT SHARE

Shareware, Public domain & Hardware

Miles de programas para PC, con todo tipo de aplicaciones.

Montones de discos con: procesadores de texto, hojas de cálculo, bases de datos, paquetes integrados, autoedición, gráficos, comunicaciones, BBS, juegos, aventuras, libros, arcades, ingenio, culturales, educativos, tutoriales, medicina, biología, técnicos, negocios, gestión, inversión y bolsa, religión, utilidades de todo tipo, gestores de impresión, astronomía, programas para "adultos", cocina, los últimos antivirus, loto, lenguajes, programación , librerías, rutinas para todos los lenguajes bases de datos y hojas de cálculo existentes, gestores de disco, menús, música, fotografía, deportes y un sinfín más . . .

Precios ridículos: "desde 200 pts disco"

Solicite GRATIS nuestro impresionante catálogo, por correo a:
SOFT-SHARE C/ Montera nº 34-1-8 28013 - MADRID
por teléfono al (91) 523 19 48 por fax al (91) 523 20 99

DISCOS VIRGENES ALTA CAPACIDAD 1'4 Mb

10 Unidades . . . . 3.500 Ptas.
50 Unidades . . . 14.400 Ptas.
100 Unidades . . 25.600 Ptas.

PEDIDOS POR TELEFONO
(91) 319 80 37

VIDIGRAB - ROMBO

DIGITALIZADOR DE IMAGEN EN TIEMPO REAL DESDE CÁMARA O VÍDEO DOMÉSTICO

VIDI-PC (128 k)	33.900
VIDI-PCW	14.700
VIDICHROME PC (opción color)	10.500
RGB SPLITTER (separador de color)	12.900
DUPLIQUE SUS DISCOS EN CUALQUIER FORMATO EN 30 SEG. CON LA TARJETA SYNCRO EXPRESS PC XT/AT	16.900
MODEM EXT. 1200 BD. V21/V22/V23	19.900
MODEM EXT. 2400 BD. V21/V22/V22BIS/V23	29.900
MODEM INT. 2400 BD. V21/V22/V23BIS/V23	26.400
UNIDADES EXTERNAS AMSTRAD SERIE 2000 Y PC-200 3 1/2" Y 5 1/4"	19.900

Estos precios no incluyen IVA ni gastos de envío

MICROSAT - Consejo de Ciento, 345 Desp. 6
08007 - BARCELONA
Telfs. (93) 216 00 13 - (93) 215 74 96

Servimos a toda ESPAÑA ¡LLAMANOS!

PROGRAMAS PARA PC COMPATIBLES

A UN PRECIO INCREIBLE (Toda España)

Solicitar Catálogo GRATUITO
Llamando al (91) 890 38 92

o escribiendo a:
PRIX Informática - Aptdo. 93
28200 S. L. del Escorial (Madrid)

TAMBIEN PROGRAMACION A MEDIDA

INTER SOFT

Software gratis

1500 programas compatibles IBM, Autoedición, CAD/CAM, paquetes integrados, contabilidades, facturaciones, stock, presupuestos y mediciones, aplicaciones de todo tipo, bases de datos y procesadores de textos y todo en programación:

BASIC, COBOL, FORTRAN, PASCAL, RPG II, FORTH, LOGO, PROLOG, BORIAR y Lenguaje C y más de 500 juegos y 50 copiones.

NO VENDEMOS PROGRAMAS, PERO SI SOLUCIONES A TUS PROBLEMAS.

6 Consultarnos al Tel. 94 - 668 01 77

Pide gratis tu catálogo a INTER SOFT
Apartado 65. 48940 Lejana (VIZCAYA)

QUATTRO PRO 3.0

CUANDO AUN NO HAN PASADO NI TRES MESES DE LA PRESENTACION DE QUATTRO PRO 2.0, NICOLAS LORAIN, JEFE DE PRODUCTO DE BORLAND, NOS ANUNCIO EL LANZAMIENTO DE LA VERSION 3.0, QUE INCORPORA GRANDES MEJORES RESPECTO A SU PREDECESOR, Y SE PERFILA COMO UNA DE LAS MEJORES HOJAS DE CALCULO DEL MOMENTO.

Esta hoja de cálculo, que ha vendido más de 750.000 copias, ha permitido a Borland alcanzar un 24% del mercado Americano para este tipo de productos. Según Philippe Kahn, fundador y presidente de Borland, "Quattro Pro 3.0 fue desarrollado como respuesta a a demanda de los usuarios de aumentar su productividad mediante un entorno WYSYWYG (What you see is what you get: lo que ve es lo que obtiene) fuertemente integrado a la hoja de cálculo y a sus características de presentación en una plataforma DOS"

A pesar de esta 3.0, está actualmente en desarrollo una versión de Quattro Pro para Windows, de la cual no se nos facilitarón más detalles.

PC SOFT: *¿Pero, que es lo que realmente se ha mejorado en Quattro Pro 3.0?*

Nicolas Lorain: Para empezar, se ha añadido el WYSIWYG que aumenta la productividad al permitir al usuario trabajar en Quattro Pro con un interface gráfico. Los usuarios ven los tipos de letras, puntos, tamaños, estilos y colores que han especificado, facilitando el diseño de hojas de cálculo que se imprimen correctamente en el primer intento.

EL zoom WYSIWYG, es otra de las mejoras, y permite reducir o aumentar proporcionalmente el texto y los gráficos de la pantalla desde un 25% a 200% para un control máximo sobre la presentación en pantalla. La altura de filas, ajustable, puede incrementarse o disminuirse en tamaños de puntos de 1 a 240, independientemente del tamaño del punto del texto en la fila. La capacidad para ajustar manualmente la altura de la filas prporciona al usuario una gran flexibilidad en el diseño de la hoja de cálculo.

EL zoom WYSIWYG, es otra de las mejoras, y permite reducir o aumentar proporcionalmente el texto y los gráficos de la pantalla desde un 25% a 200% para un control máximo sobre la presentación en pantalla.

En cuanto a la impresión, ahora, permite al usuario generar con facilidad informes y presentaciones de calidad profesional. La utilidad Reducir Páginas redimensiona proporcionalmente el texto en el bloque de impresión para que entre automáticamente en una sola página. La escala de impresión reduce o aumenta proporcionalmente el texto impreso en un determinado porcentaje. Con la Impresión Apaisada, los usuarios pueden imprimir horizontalmente hojas de cálculo a través de varias páginas continuas en impresoras matriciales; las cabeceras y los pies de página se imprimen como si el documento se estuviese imprimiendo en una sola página ancha.

Incluye además un soporte adicional para impresoras Hewlett-Packard Lase-Jet, incluyendo sombreado ajustable y la capacidad para usar las Fuentes Vectoriales internas o las de los cartuchos de la HP Laserjet III.

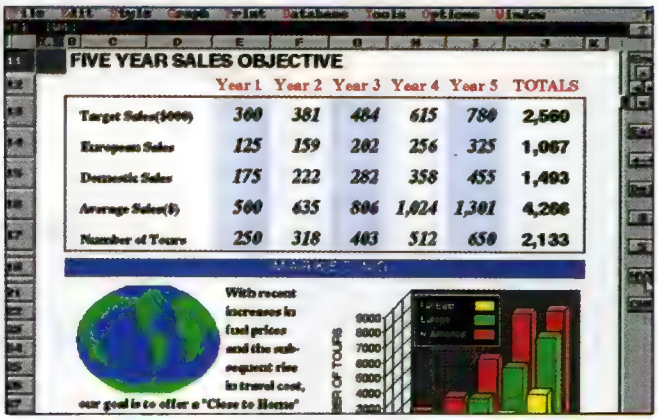
También se han mejorado los gráficos de presentación, añadiendo más herramientas gráficas para permitir a los usuarios de hojas de cálculo presentar sus datos de forma óptima sin tener que comprar un programa adicional de gráficos de presentación. Nuevos efectos de

transación visual se han añadido a la posibilidad de crear diaporamas. Los usuarios pueden seleccionar 24 efectos de transición para cambiar de una figura a otra, incluyendo sombras, espirales, desvanecimientos, etc.

Los efectos sonoros (ficheros de sonido digitalizados) ofrecen la posibilidad de aumentar las prestaciones en los diaporamas, con los sensores gráficos y las macros, sin necesidad de equipo suplementario.

Dentro del Editor Gráfico de Quattro Pro, las nuevas herramientas de alineación permiten alinear a los lados, al centro, a la parte superior o inferior de un grupo de objetos

Los efectos sonoros (ficheros de sonido digitalizados) ofrecen la posibilidad de aumentar las prestaciones en los diaporamas, con los sensores gráficos y las macros, sin necesidad de equipo suplementario.



con una sola combinación de teclas. Además, se puede usar la retícula visible del editor para situar manualmente objetos o alinearlos automáticamente con su imán. Se incluyen de igual forma, nuevas macros de textos tallados, sombras proyectadas ajustables y perfiles de gráficos tallados que proporcionan más estilos para las figuras.

***PC SOFT:** ¿Qué es el Proview Powerpack para Quattro Pro 3.0?*

Nicolas Lorain: El Proview Powerpack proporciona imagenes de diseño adicionales, fuentes, macros y otras herramientas de presentación que se añaden a las que ya se encuentran en Quattro Pro. Este paquete incluye:

La guia del Proview: una guía a color con trucos y técnicas para utilizar las características avanzadas WYSIWYG de Quattro Pro 3.0 y crear una amplia gama de presentaciones profesionales.

Una biblioteca de macros de presentación diseñadas para automatizar el proceso de creación de presentaciones, tales como la que permite la creación y la duplicación instantánea de gráficos y su impresión automática.

Nuevos tipos de fuentes Bitstream que se añaden a las fuentes Monospaced Script y Slate Bold, incluidas en Quattro Pro 3.0

Efectos sonoros digitalizados para usar con los sensores gráficos, las macros y en las transiciones de diaporamas.

Más de 100 Imágenes de diseño en color en formato CGM para enriquecer los gráficos y las presentaciones.

Plantillas de estilos gráficos que pueden aplicarse a datos de hojas de cálculo para crear gráficos de texto atractivos.

Hojas de cálculo WYSIWYG de ejemplo, que han sido preparadas por experto, incluyendo balance de resultados, informe de gastos y otros ejemplos financieros de gran calidad.

Al igual que para versiones anteriores, Quattro Pro 3.0, necesita como mínimo 512 Kb y disco duro, y puede ejecutarse desde un 8088 hasta un 486.

LA MEJOR FORMA DE DEFENDERSE

LOS ANTIVIRUS

ANTE LA FLORECIENTE CRECIDA DE VIRUS COMENZADA HACE DOS AÑOS, MUCHAS CASAS DE SOFTWARE HAN INCREMENTADO SUS ESFUERZOS PARA LANZAR AL MERCADO PRODUCTOS QUE PERMITAN A LOS USUARIOS COMBATIR ESTAS TERRIBLES PLAGAS INFORMATICAS.

Dentro de estos esfuerzos hemos encontrado cuatro empresas que se dedican a este menester y cuyos productos están a la altura de las circustancias: Anaya (El Antivirus Norton), Economic Data (Turbo Antivirus), Ramrom Informática (Tarjeta Antivirus) y S&S Enterprise (DR Solomon's Anti-Virus Toolkit).

De todos estos, el último no se distribuye en nuestro país, pero dada su calidad hemos decidido comentarlo. Si hay alguien interesado en conseguirlo puede ponerse en contacto con esta empresa en la dirección que figura al final de este artículo.

■ Antivirus Norton

Pero vamos a comentar estos productos y, para empezar, nada mejor que el Antivirus Norton, un programa que ha nacido del creador de las populares Utilidades Norton y que fiel al estilo de Peter Norton, une sencillez y potencia.

Este software esta orientado a proteger, detectar y eliminar los virus conocidos para cualquier ordenador PC o compatible. De igual forma, nota infecciones existentes o irregularidades en ficheros, al encontrar cualquier actividad de virus desconocida.

Al encontrar una infección subsana la mayor parte de los elementos infectados de forma

rápida y sencilla. Anaya envía a los usuarios actualizaciones de las definiciones de los nuevos virus descubiertos.

El Antivirus Norton realiza exploraciones en las unidades de disco, los directorios, los ficheros seleccionados y la memoria en busca de cualquier actividad de virus. Esto permite que al arrancar el ordenador el programa quede residente en memoria y vigile cualquier operación que se realice, o en el momento que el usuario lo desee.

También evita que se sobreescriba información de forma no autorizada utilizando las opciones de configuración del propio programa. Es capaz de funcionar en sistemas multi-usuario (redes locales), explorando los distintos puestos para garantizar un funcionamiento seguro del entorno.

El protector virus, módulo residente en memoria, protege al ordenador de posibles invasiones de virus en las operaciones de lectura, escritura y ejecución de ficheros, garantizando una seguridad absoluta del funcionamiento del sistema.

La flexibilidad del programa permite actualizar las definiciones de virus nuevos a través de un fichero de definiciones o de una forma manual.

Como características más importantes podemos destacar:

El Protector Virus, que es un programa residente que protege constantemente de cualquier introducción de ficheros infectados.

La Clínica Virus, dedicada a explorar las unidades de disco, los directorios y los ficheros en busca de virus conocidos o de irregularidades. Puede además eliminar las infecciones de la mayoría de los virus conocidos.

La exploración automática interviene sistemáticamente en busca de alguna infección en cuanto se accede a un fichero.

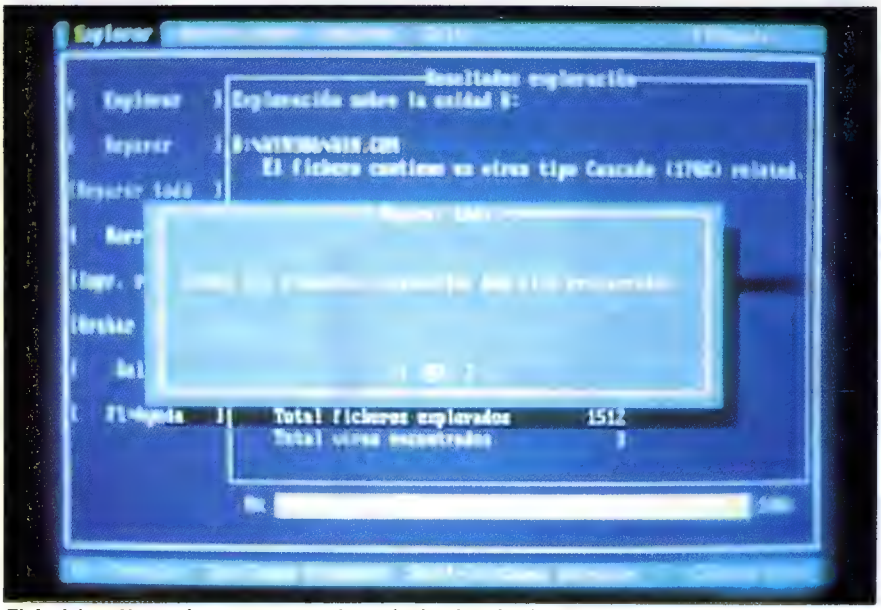
El Servicio de Actualización de nuevos virus es un completo soporte de asistencia técnica. A partir del momento en el que el usuario del Antivirus Norton se registre, podrá disponer periódicamente de las actualizaciones de las definiciones de los virus.

La Clínica Virus, dedicado a explorar las unidades de disco, los directorios y los ficheros en busca de virus conocidos irregularidades.

Las Opciones de Configuración permiten controlar el modo operativo del Antivirus Norton. Para permitir una protección total, la configuración puede bloquearse para prevenir cualquier intruso.

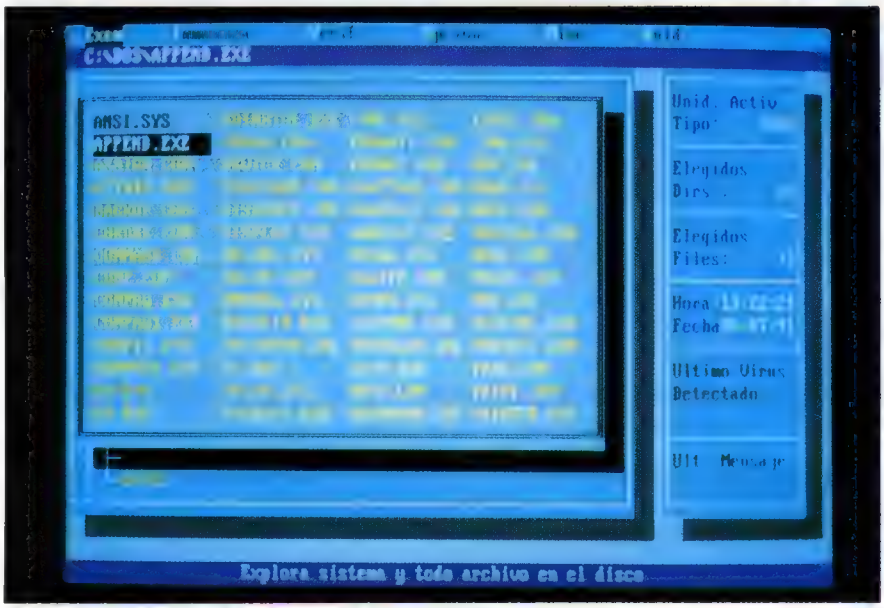
El Soporte de Red explora en busca de virus cualquier unidad de red local.

Pantalla de edición de Definiciones en el Antivirus Norton.



El Antivirus Norton busca en memoria cualquier tipo de virus.

Turbo Antivirus realiza una estadística de la búsqueda de virus.



Una de las ventajas de Turbo Antivirus es la rapidez de exploración.

Y por último, el registro de actividad, que permite vigilar cualquier actividad de virus, siendo muy útil al funcionar en red local, ya que informa al administrador del sistema de la decisión tomada al percibir la actividad de virus.

Turbo Antivirus

Carmel Software Engineering, creadores de Turbo Antivirus (distribuido en España por Economic Data), ha desarrollado un producto de características muy parecidas al Norton.

Una utilidad llamada "Bootsafe" protege el sector de arranque y la tabla de partición de los discos.

Incorpora, además de lo que es el propio programa, una utilidad llamada "Bootsafe" que protege el sector de arranque y la tabla de partición de los discos. Una vez que se ejecuta, se asegura de que estas áreas no estan infectadas y luego crea imágenes de ambos en un nuevo fichero para futuras recuperaciones, en caso de serios daños.

Incorpora también "Tsafe", que es una utilidad residente (14K) preventiva, diseñada para controlar continuamente el sistema e informar inmediatamente sobre cualquier actividad sospechosa. Este programa permite al usuario adaptarlo a sus necesidades como pueden ser: cambios en los archivos (.EXE y .COM), intentos no autorizados de formatear el disco duro y/o disquetes, cualquier intento de escritura en el Boot Sector y Tabla de Partición, intentos de permanecer ilegalmente en memoria y cualquier intento de introducir un programa infectado.

Otra de estas utilidades es "Defender", similar a "Tsafe" pero más pequeña (5K), por lo cual no incluye el sistema general de seguridad que hay en "Tsafe". Ha sido diseñada para el usuario que sólo disponga de 5K de RAM, pero que desee protección On-Line.

Y por último "Tntvirus", que es el programa encargado de examinar los discos, disquetes, archivos, memoria, Boot Sector y tabla de partición, buscando todos los virus conocidos, que identificará, eliminará y proveerá inmunización contra los mismos.

Al igual que las Utilidades Norton, permite la creación de ficheros checklist, que contienen tamaño, fecha, atributos, checksum y CRC de los ficheros, construyendo así los parámetros básicos para la detección de un cambio hecho por cualquier virus.

El "Tntvirus" incorpora un menú dividido en cuatro áreas: área

EL CATÁLOGO MISCO ES ÚNICO

Accesorios

Artículos de escritorio

Soportes

Suministros

Mobiliario

Comunicaciones

CONÓZCALO Todo lo que usted necesita para su ordenador lo encontrará en el Catálogo Misco. Ahorrando tiempo y dinero.

SOLICÍTELO El Catálogo Misco le ofrece las mejores ideas y los mejores artículos para hacer más cómodo su trabajo. En 24 horas.

EXAMÍNELO En sus páginas descubrirá la más amplia información sobre accesorios y suministros informáticos del mercado.

ES GRATIS Y además, cada Catálogo incorpora un Suplemento de Nuevos Productos para informarle de las últimas innovaciones técnicas.

WUNDERMAN WORLDWIDE

MISCO M488

RECIBIR EL CATÁLOGO MISCO NO CUESTA NADA.

Nombre y Apellidos _____

Empresa _____

Cargo _____

Dirección _____ C.P. _____

Localidad _____

Provincia _____

Teléfono _____ Télex _____ Nº Fax _____

Tipo de sistema: ☐ Mainframe · ☐ Mini ☐ P.C.

Nº de usuarios _____ Nº de Terminales _____

TODOS NUESTROS PRODUCTOS SE ENTREGAN EN 24 HORAS.

Para recibir su Catálogo Misco sólo tiene que llamar gratis al **900 100 383**, al **(91) 843 50 00** o enviar este cupón a Misco España. Polígono Industrial El Raso. 28750 San Agustín de Guadalix. Madrid.

de control, de trabajo, del menú principal y de la línea de ayuda.

El área de control se encarga de presentar los detalles del sistema y eventos ocurridos durante la sesión, según el siguiente detalle: unidad activa, tipo de unidad, cantidad de directorios seleccionados, cantidad de archivos seleccionados, hora, fecha, nombre del último virus detectado y última actividad realizada.

En el área de trabajo se presenta el árbol de directorios o la lista de archivos. Diferentes menús, submenús e informes estadísticos generados por el software, aparecen en este área, como así también el directorio en uso.

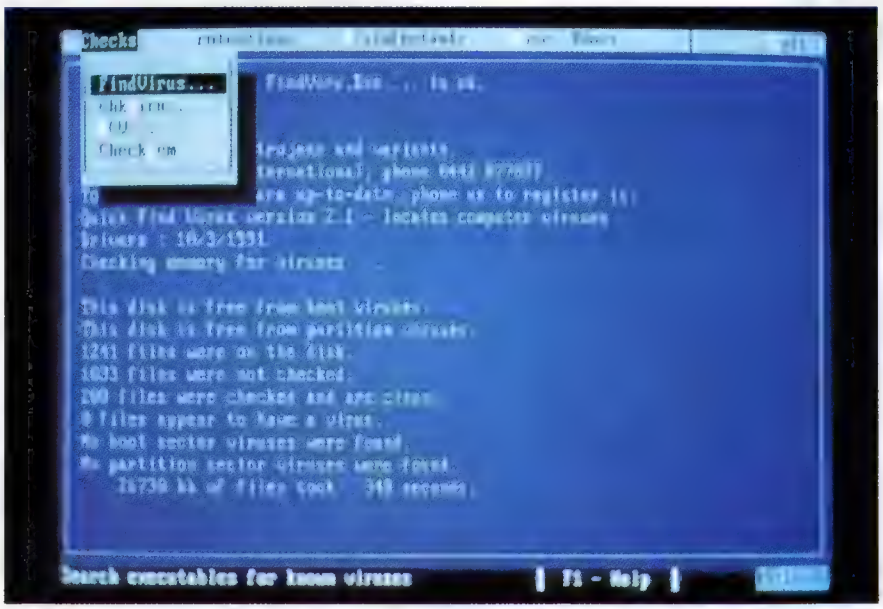
La línea de ayuda aparece siempre a pie de pantalla, indicando las abreviaturas disponibles para activar diversas funciones rápidamente.

Por último el Menú Principal, que ofrece todas las funciones principales de "Tntvirus": Exam (Busca, cura e inmuniza, el disco entero, el directorio en curso, directorios y ficheros seleccionados y el sector de arranque), Inmuniza (instala protección contra futuros ataques de cualquier virus en ficheros ejecutables), Verif (sistema de chequeo integral, de ficheros y directorios incluyendo la posibilidad de crear imágenes para casos de emergencia), Opción (permite seleccionar herramientas, como pueden ser efectos sonoros, listados, Backups, etc.), Misc (permite cambiar la fecha y hora del sistema y la puesta a cero de las estadísticas) y Unidad (permite seleccionar la unidad de trabajo).

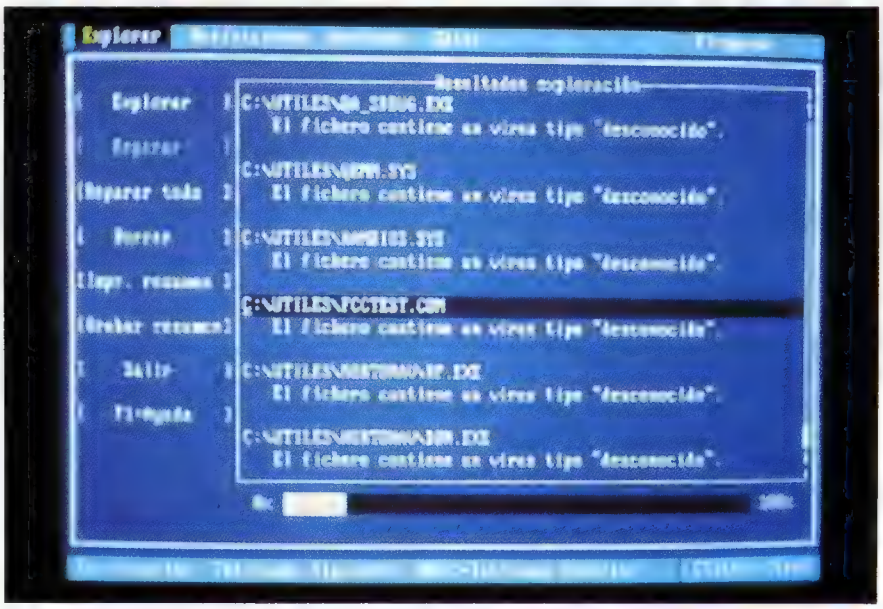
Ya para terminar con Turbo Antivirus, se incluye el modo Auto Pilot que da la posibilidad de operar en forma manual, es decir, directamente desde el DOS.

■ DR Solomon's Antivirus Toolkit

Como ya comentábamos al principio del artículo, este programa no se distribuye en nuestro país, pero es uno de los paquetes antivirus más antiguos que conocemos.



Dr. Solomon's Antivirus Toolkit es uno de los programas de mayor prestigio.



El Antivirus Norton detecta de una forma muy sencilla cualquier tipo de virus.

La línea de ayuda aparece siempre al pie de la pantalla, indicando las abreviaturas disponibles para activar diversas funciones rápidamente.

Para todos aquellos que leían Amstrad Profesional, hicimos un comentario sobre unas conferencias Antivirus que había celebrado Dr Solomon's. De igual forma explicamos lo que, sin lugar a dudas, era su producto estrella, el Antivirus Toolkit.

Desde aquel comentario hasta hoy, han pasado cuatro versiones

The Guardian es un completo sistema de protección para el ordenador.

por nuestra redacción y a cual mejor. La última incorpora un nuevo interface de usuario, una mejor presentación en la caja, y un completo manual. En él se detallan todos los tipos de virus, así como una explicación de cómo se reproducen, de qué formas se presentan y como actúan.

Quizás el único problema que existe es que está en inglés, pero gracias a sus menús es muy fácil su manejo.

De aquella primera versión que llegó a nuestras manos, ha cambiado, además del número de virus que es capaz de detectar, un sistema de menús que permite al usuario manejar el programa sin ninguna complicación.

Cuando se activa el menú aparece una línea con las siguientes opciones: Checks, Protections, Disinfectants y Misc Tools.

Empezando por Checks, encontramos todo lo relacionado con la búsqueda de virus, tanto en memoria como en ficheros y los sectores de Boot y tabla de particiones. Estas opciones son pequeños programas que pueden ser ejecutados directamente desde el MS DOS sin necesidad de entrar en el menú.

Tenemos el "Findvirus", que se encarga de localizar los virus (hay que indicar que el programa se realiza asi mismo un chequeo para comprobar que esta completamente limpio), el "Chkvirus", una utilidad residente que permite detectar cualquier movimiento de virus (los fabricantes recomiendan utilizarlo una vez que se ha comprobado que el ordenador esta libre de virus), QCV (Quick Check Virus) que trabaja más rápido que el Findvirus (chequea sólo ficheros ejecutables), pero da mucha seguridad.

En el menú de Protections encontramos "Inoculate" e "Inocmen", que sirven para vacunar los ficheros o discos y para remover virus del Boot Sector y la tabla de particiones. ¡Sin lugar a dudas, un gran producto!.

The Guardian

Este es el producto más "curioso" de los analizados, ya que se trata de una tarjeta antivirus que se coloca en uno de slots libres del ordenador. De esta forma, mediante hardware, se consigue una protección contra las terribles plagas de virus.

Una de las características más importante de esta tarjeta, es el sistema de protección contra personas no deseadas que lleva incorporado. Su funcionamiento es muy sencillo y consiste en bloquear el arranque del ordenador hasta que se le teclea el código correcto. Otra de las funciones de esta tarjeta es la protección de ficheros o discos contra cualquier proceso de escritura.

En realidad la tarjeta no tiene ninguna otra función que ésta, con lo cual el tema del antivirus va por separado en un diskette, donde se contienen todas las herramientas necesarias para su control.

ANTIVIRUS NORTON

- Distribuidor:
  ANAYA MULTIMEDIA
  C/ Telémaco, 43 28020 Madrid
  Telf. (91) 320 01 19
- Precio:
  19.000 Ptas.

THE GUARDIAN

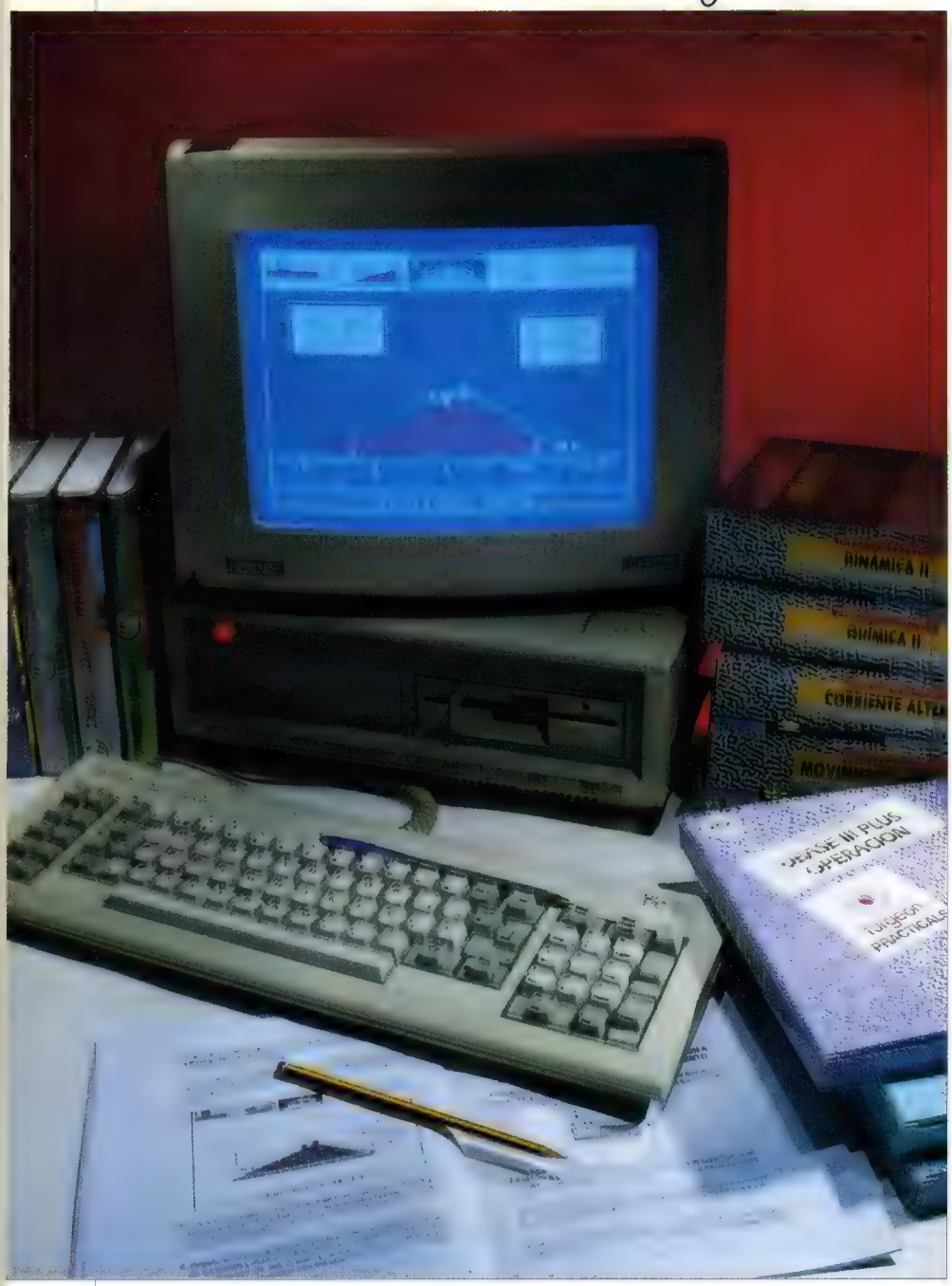
- Distribuidor:
  RAM ROM INFORMATICA
  C/ Infantas, 21 28004 Madrid
  Telf. (91) 522 79 78
- Precio:
  Entre 19.000 y 32.000 Ptas.

TURBO ANTIVIRUS

- Distribuidor:
  ECONOMIC DATA
  C/ Ponzano, 37 28003 Madrid
  Telf. (91) 442 47 44
- Precio:
  23.900 Ptas.

DR SOLOMON'S ANTIVIRUS TOOLKIT

- Distribuidor:
  Berkley Court. Hill Street
  Berkhamstead
  Hestfordshire HP4 2HB
  Telf. 0442877877
- Precio:
  99 Libras



EDUCANDO A LA EDUCACION

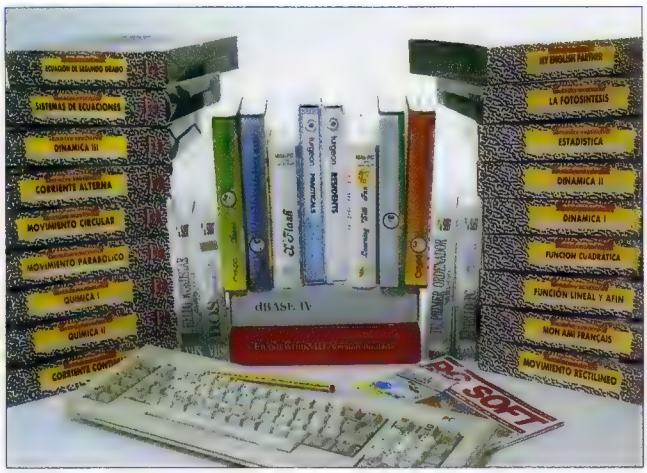
EL ACIERTO DE LA ENSEÑANZA ASISTIDA POR ORDENADOR

EL ORDENADOR ES LA HERRAMIENTA PERFECTA PARA QUE EL SER HUMANO LOGRE MAYOR FACILIDAD EN CUALQUIERA DE SUS TAREAS, SIENDO UNA DE LAS PRINCIPALES LA DE APRENDER. POR ELLO LA INFORMATICA SE HA COMPROMETIDO EN LA TAREA DE OFRECERNOS UN SOPORTE QUE NOS AYUDE EN LOS ESTUDIOS.

El hombre siempre ha buscado un método para poner a salvo sus conocimientos, puesto que así lograba, de alguna manera, perpetuarse él mismo. En un principio la palabra fue la única manera de comunicación conocida, una vez superada la etapa del lenguaje de los signos, pero el método tenía graves problemas por su eventualidad y al pasarse de una generación a otra solía ocurrir que se cambiaban ideas y conceptos, con lo cual el saber podía llegar falseado. Quizás precisamente en ello se encuentre el origen de las leyendas mitológicas.

Es indudable que con la invención de la escritura, el hombre revolucionó la trasmisión del saber; por fin se había logrado un método que no fallaba y lo que el autor escribía podía ser leído sin

Cospa ha sido una de las empresas pioneras en la enseñanza asistida por ordenador.



Actualmente existe un amplio catálogo de productos.

alteración alguna por el alumno. De ahí que la historia comience en este punto y al tiempo anterior se le denomine Prehistoria. Gracias a la escritura en sus múltiples facetas y diversos soportes, hoy en día podemos conocer momentos olvidados por la memoria de los hombres.

Pero hasta el siglo XV, con la invención de la imprenta, el método más importante de transmisión del saber humano no se hizo verdaderamente popular. De ahí a nuestros días todo ha sido un evolución permanente y sin pausa para lograr que la humanidad pueda adquirir cultura de la forma más cómoda posible.

Muchos avances han sido utilizados para apoyar las clases que los profesores dan a los alumnos y vemos que tanto con sonido como con imágenes se ofrece diversificación en las reuniones culturales de cualquier tipo. La diapositiva, fotografía, cinta de cassette, de vídeo, etc, se usan de manera permanente para ayudar en la comprensión al alumno. Hoy en día existen infinidad de métodos de estudio audiovisuales que la práctica indica como óptimos para alcanzar buenos rendimientos en el aprendizaje de cualquier materia.
Entonces, ante la nueva ciencia que nace en la década de los cuarenta, la Informática, ¿no sería interesante utilizarla también como herramienta que ayudase a los estudiantes?. Sólo había una respuesta y está era hipotéticamente positiva.

Hoy la pregunta anterior, que encerraba un magnífico proyecto didáctico, no tiene una respuesta, sino miles, todas del mismo signo afirmativo. Sí, es posible utilizar el ordenador como medio de transmitir el saber de los hombres a otros hombres.

Ahora, en una pocas líneas, vamos a intentar hacer un recorrido por algunos de los programas que la industria del software nos ofrece y ello con la intención de servir de guía en nuestros estudios, porque las ventajas de la Informática son tantas que veremos en un futuro próximo como la Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO) se irá imponiendo poco a poco y no habrá estudiante que no insista en usar este magnífico método para lograr que sus estudios alcancen un mayor éxito.

Las ventajas de la Informática son tantas que veremos en un futuro próximo como la Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO) se irá imponiendo poco a poco.

■ Una extensa oferta

En primer lugar generalicemos ante lo que se nos ofrece. ¿Qué podemos encontrar que nos sirva para lo que deseamos?. Lo más conveniente es hacernos una segunda pregunta: ¿qué queremos?.

Comencemos por una de las fiebres más extendidas en la actualidad, el aprender idiomas: ¿existen métodos informáticos para ello?. Los hay y conforman todo un montón de programas que nos enseñan las lenguas más dispares, pero muy especialmente las que están más en boga, como son el inglés y el francés. Sirva como ejemplo los programas de la serie "Software Educativo", de "Idealogic", "MON AMI FRANÇAIS" o "MY ENGLISH PARTNER", apoyados por magníficos libros de texto en donde podremos leer y observar situaciones, lugares, mantener conversaciones con nuestro ordenador y aprender un léxico imprescindible en el idioma que estamos estudiando, todo ello llevado de forma agradable y amena, como si de un juego se tratara. Así se consigue una permanente interac-

Aprender Inglés es quizás uno de los casos más sencillos en los que se demuestra las posibilidades que ofrece un ordenador.

ción hombre/máquina, mediante el continuo diálogo que mantenemos con nuestro ordenador. Además estos programas permiten y recomiendan el uso de un ratón, con lo cual la integración es mayor si cabe.

Pero antes de continuar sería conveniente, para ofrecer una visión lo más ordenada posible, hacer una mención especial a un programa que debería ser tomado como arranque por cualquiera que desee iniciarse o mejorar sus planteamientos generales de estudio. Me refiero a "LAS TECNICAS DE ESTUDIO" que la casa "Cospa" ofrece en su colección "Doceo". Este extenso programa (consta de nueve discos) nos mostrará, a través de ocho temas, toda una visión pedagógica de cómo acercarse al hecho de estudiar y sacar el mayor provecho posible. Mediante pantallas de texto y gráficos aprenderemos a motivarnos hacia el estudio, darle una planificación, aprovechar mejor las clases, tomar buenos apuntes, conseguir la concentración de la mejor manera posible, hacer hincapié en el estudio activo tomándole como la clave de una mejor concentración, mejorar el pensamiento y el razonamiento lógico, ejercitar la memoria y, en definitiva, cómo obtener un resultado de éxito. Es una idea que debemos considerar magnífica, porque aprovecha dos hechos tan importantes como es dar unas pautas válidas para estudiar con aprovechamiento y servir de introducción al ordenador, pues este programa corre por sí mismo, sin necesidad de apoyo bibliográfico alguno. Además se consigue una permanente interrelación alumno/máquina, ya que se está continuamente evaluando nuestra atención mediante preguntas que no tendremos más remedio que contestar si queremos seguir adelante.

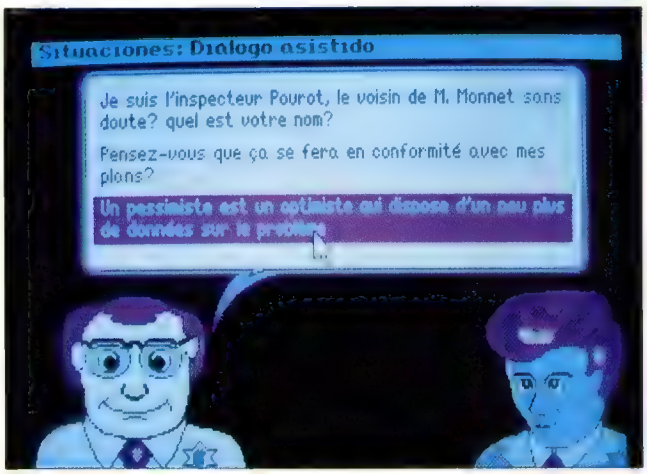
No habrá estudiante que no insista en usar éste magnífico método para lograr que sus estudios alcancen un mayor éxito.

"Cospa" inicia así su sistema educativo "Doceo", sistema que utiliza, como veremos a continuación, en toda una multitud de temas.

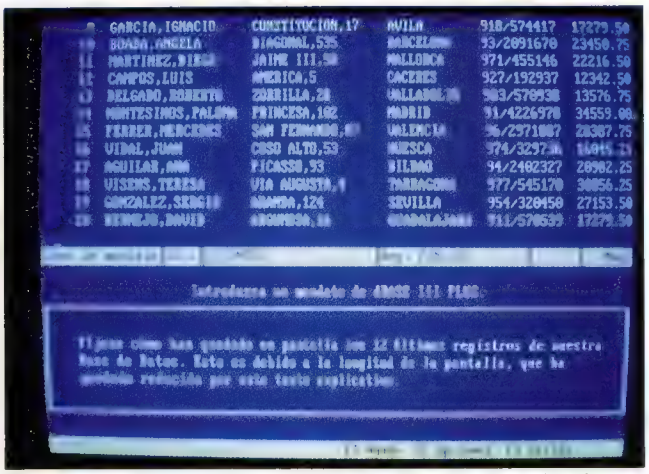
Quizás donde más se hayan volcado los programadores de software educativo haya sido en la EGB, en el BUP y la Formación Profesional. En definitiva son nuestros pequeños los que deben utilizar la herramienta de su generación, el ordenador, de una forma más común. Es muy interesante que lo utilicen para estudiar además de para otros menesteres que todos conocemos, como son los juegos. Sin lugar a dudas todo ello les llevará a que tomen la informática como algo natural, de su tiempo, y sepan sacar provecho de ella.

Tras esta densa introducción, vamos a sumergirnos, aunque sea superficialmente, en los programas que se nos ofrecen y a analizar sus ventajas y diferencias.

Como acabamos de hablar de "Cospa" y su sistema de enseñanza asistida por ordenador "Doceo", es conveniente que nos detengamos un poco aquí y veamos que más nos muestra. Para ello hemos analizado unos cuantos programas. El primero lleva el título de "FISIOLOGIA HUMANA" y se presenta en seis discos divididos en cinco temas: la digestión, la respiración, la circulación, la excreción y el sistema nervioso. Con ellos aprenderemos como funciona el cuerpo del ser humano, todo mediante gráficos estáticos y con movimiento, texto explicativo, permanente evaluación del alumno, el cual no tiene más remedio que mantenerse muy atento a la pantalla, ya que ésta puede pedirnos que rellenemos cualquier palabra del texto escrito que acaba de desaparecer, con lo cual se requiere una concentración absoluta de lo que estamos leyendo. En caso contrario tendremos que dar tres respuestas equivocadas para que la correcta salga automáticamente.



El francés es otro de los idiomas que más se dan en la EAO.



Turgeon tiene una completa colección de software orientado a la EAO.

Para redondear más la oportunidad del programa, se nos ofrece en primer lugar una opción en su menú principal, de pre-test, con la cual podremos averiguar si tenemos algún conocimiento del tema, antes de enfrentarnos con él, o estamos en la mayor de las ignorancias.

Al final de cada tema un resumen muy completo nos ayuda a repasar la lección y, por último, unas preguntas de evaluación permitirán indicarnos si hemos sacado provecho o no de lo estudiado.

El programa, como toda la colección de "Doceo", cuenta con una serie de teclas de función, ayudas consistentes en un diccionario de términos de la lección en curso a modo de glosario, una calculadora residente y poder volver en cualquier momento al menú, así como la tecla <ESC> que nos permitirá salir del programa. Quizás la única objeción sea no poder dar marcha atrás cuando pasamos de pantalla demasiado rápidamente, aunque esto es difícil ya que se exige la pulsación de una tecla diferente en cada ocasión para cambiar.

Después de trabajar con esta serie podemos indicar que el tiempo estimado como necesario para sacar un máximo provecho al programa no debería ser inferior a una hora y media por tema.

Otros programas de la serie "Doceo", que siguen las mismas pautas que el comentado anteriormente, son "GEOGRAFIA DE ESPAÑA", que se ofrece en cinco discos y que nos da un magnífico recorrido por el relieve, la hidrografía y las comunidades de España, y el programa "INFORMATICA BASICA" que, con tres discos como soporte, nos enseñará que es el hardware, introduciéndonos en el concepto de informática y de conocimientos acerca de la Unidad Central de proceso y los periféricos. Respecto al Software tendremos acceso a aprender los sistemas de numeración, codificación, programación y lenguajes, así como el concepto de Sistema Operativo y ficheros. Naturalmente este programa merece especial atención por nuestra parte,

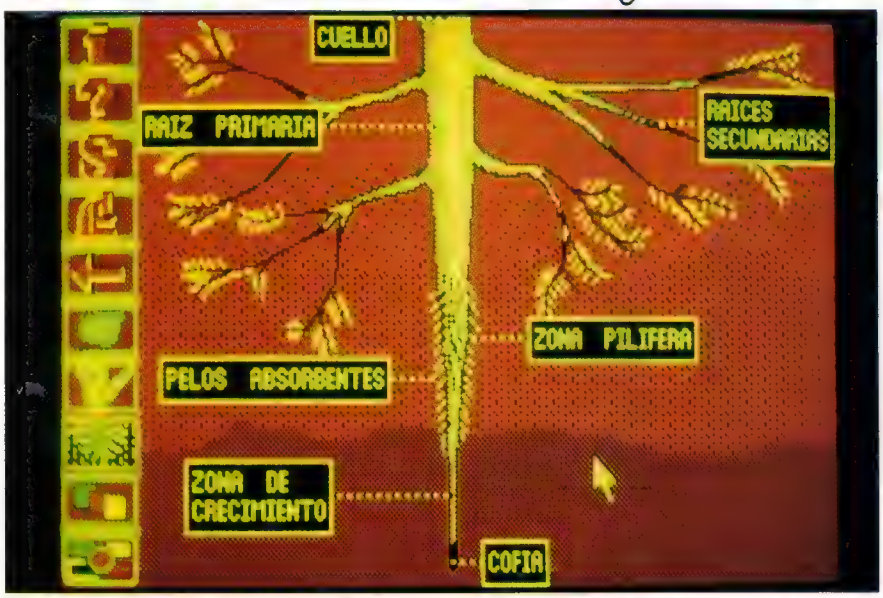
Mediante pantallas de texto y gráficos aprenderemos a motivarnos hacia el estudio, darle una planificación, aprovechar mejor las clases, tomar buenos apuntes...

ya que utilizando el método de enseñanza asistida por ordenador se muestran los primeros pasos en este mundo de la informática.

El último programa de la serie "Doceo" del que vamos a hablar en esta muestra, es el llamado "FISICA", conteniendo cuatro discos y tres temas teóricos, aunque aquí se nos ofrece un cuarto tema absolutamente práctico y verdaderamente original, donde el juego es el auténtico protagonista. Mediante un dibujo oculto se nos hacen preguntas imprescindibles de contestar para descubrirlo o, también, podemos pasar un rato entretenido con la inmortal Oca. Estos juegos sirven para evaluar, asimismo, nuestro aprovechamiento. Los temas que tratados en este volumen son cinética, trabajo, potencia, energía y electricidad.

Sigamos recorriendo el software para los estudiantes de enseñanzas medias. Volvamos a "Idealogic" y analicemos que más nos ofrece su software educativo dividido en diversas colecciones. Revisemos algunos programas de su colección de matemáticas, física y química y ciencias naturales.

"QUIMICA I" es un programa apoyado por un libro, como todos los demás programas de "Idealogic", cuya filosofía es algo diferen-



El programa Fotosíntesis de IDEA I+D es un completo estudio sobre este apasionante tema.

Cursos como el de Unix, son algunos de los que ofrece el amplio catálogo de Turgeon.

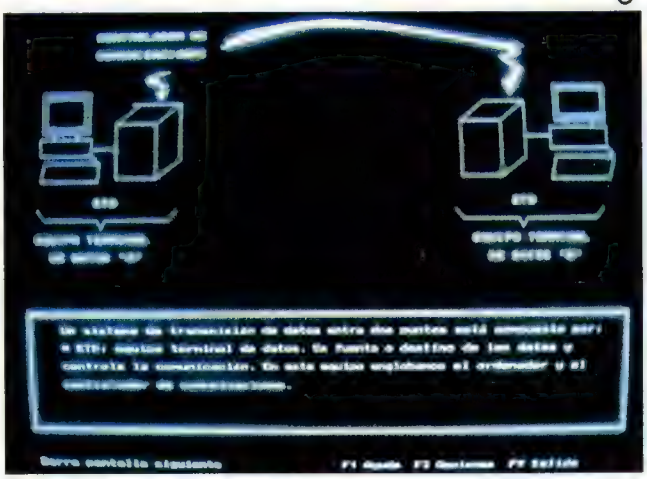
te de la que sostiene el sistema "Doceo". En éste programa, libro y disco son complementarios aunque pueden utilizarse por separado. Dado que todos los "Idealogic" admiten el ratón, podemos utilizarlo para abrir ventanas en las opciones que se nos presentan en la pantalla. El disco no ofrece una lección explicativa, que ya está contenida en el libro de texto. La función del programa es una lección práctica que ilustra la teoría recién aprendida en el libro. Nos dará la oportunidad de realizar reacciones de combinación, descomposición y desplazamiento, y se nos permite añadir otros tipos de reacciones, pudiendo modificar los ejemplos introduciendo los datos que queramos, con lo cual se consigue una mayor y mejor visión del ejercicio.

Otro programa perteneciente a esta colección de Física y Química es "DINAMICA I", donde junto con el libro de texto que acompaña el programa, aprenderemos y veremos gráficamente temas como las fuerzas constantes y las leyes de la dinámica, todo con ejemplos que nosotros mismos crearemos introduciendo datos entre unos límites que el programa obliga, aunque suficientemente amplios, y tendremos a nuestra disposición toda una serie de opciones que nos permitirá tener una visión global del tema tratado (como gráficas, tablas, etc.).

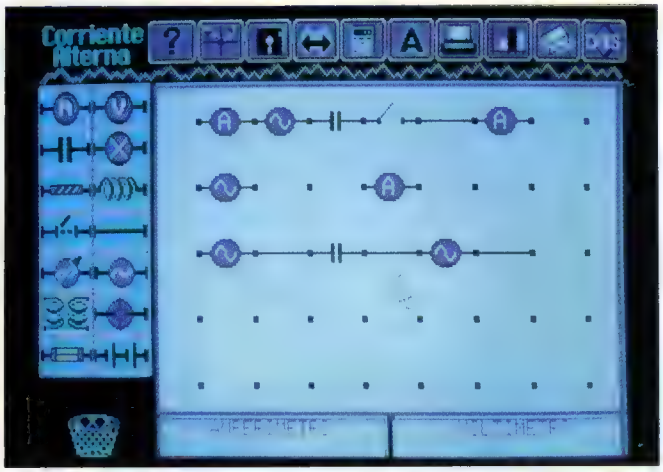
Interesante también el que lleva por título "CORRIENTE CONTINUA". Un área de trabajo nos permitirá, mediante menús por iconos, realizar trazados de circuitos de corriente continua, introduciendo los elementos que deseemos. Una serie de iconos en la parte superior de nuestro monitor facilitara que utilicemos muchas opciones como en los programas anteriores.

De la colección Matemáticas hemos seleccionado el programa "ESTADISTICA", en donde podremos realizar nuestras gráficas estadísticas mediante diagramas de barras, sectores o líneas, todo gracias a un menú de opciones (datos, frecuencia, modalidad, etc.) y dividiendo la pantalla en diversos entornos (a modo de Windows) para tener

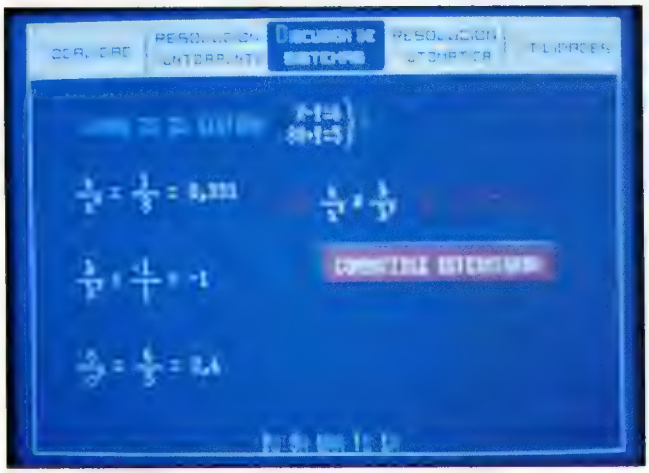
Llegan a nosotros apoyados por magníficos libros de texto en donde podemos leer y observar situaciones, lugares, mantener conversaciones con nuestro ordenador y aprender un léxico imprescindible.



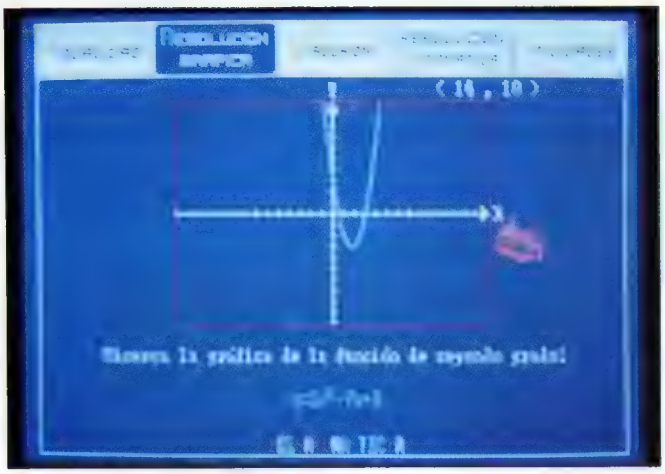
El curso de comunicaciones de Turgeon introduce al alumno por este asombroso mundo.



Simulación de circuitos es un sensacional programa de IDEA I+D



En las matemáticas, el ordenador se puede convertir en una excelente herramienta de trabajo.



Opción de resolución gráfica de ecuaciones.

simultáneamente el gráfico generado por los datos y éstos.

Y para el final un programa que llama poderosamente la atención, que pertenece a la colección de Ciencias Naturales y lleva por título "FOTOSINTESIS". Hay que pensar, sinceramente, que "Idealogic" se ha superado en él. Es algo distinto a lo que hemos visto hasta ahora en esta serie educativa de software. Se intenta dar a conocer los elementos básicos y el mecanismo de la nutrición vegetal (fotosíntesis), haciendo que sea el alumno por sí mismo quien descubra, investigando, la naturaleza del proceso.

El programa consta de cuatro módulos: Elementos, Microscopio, Laboratorio y Conclusiones.

Para aprender idiomas hay métodos informáticos que conforman un montón de programas que nos enseñan las lenguas más dispares, pero muy especialmente las que están más en boga, como son el inglés y el francés.

El primer y último módulo es como una película de dibujos animados en donde un joven nos va comentando cosas para que nosotros vayamos aprendiendo. El módulo microscopio es claramente didáctico y podemos hacer un recorrido por el mundo de lo invisible a nuestros ojos gracias a la acción de un zoom que irá mostrando las partes más pequeñas que forman el mundo vegetal.

Sin lugar a dudas, el módulo más interesante y que verdaderamente permite que éste programa se salga un poco de la línea normal, es el correspondiente al laboratorio, presentandonos uno de ciencias naturales en el cual podemos experimentar de forma práctica, comprobando que la teo-

System 4 distribuye en nuestro país una colección de programas educativos orientados a los más pequeños de la casa.

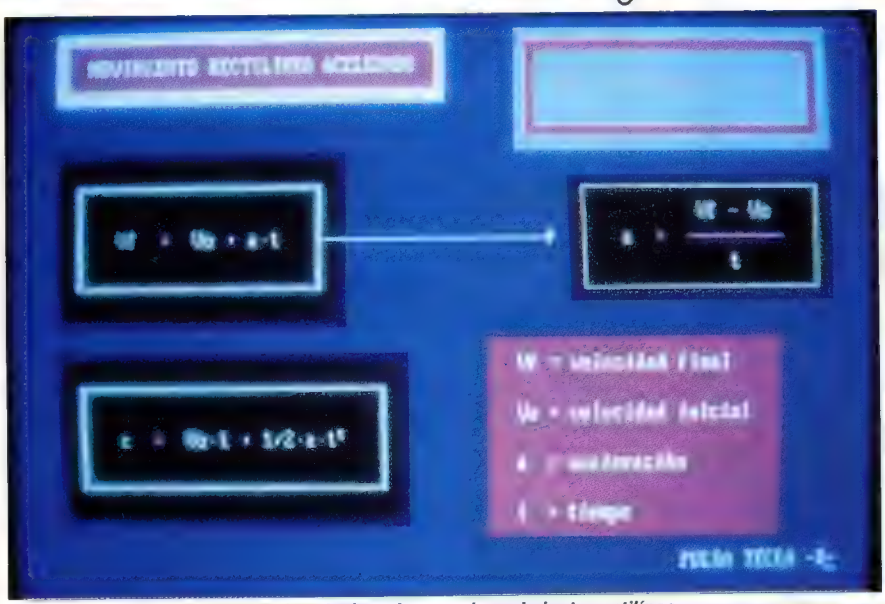
Geografía de España es un completo programa de la empresa COSPA.

ría es verdadera y no un cuento de hadas. Con las practicas obtendremos satisfacción ante los aciertos o sufriremos decepciones cuando la experiencia no nos conduzça a los resultados apetecidos. Una verdadera delicia de aprendizaje y juego.

La enseñanza asistida por ordenador va mucho más allá y no se detiene en hacernos aprender materias ajenas al mundo informático, sino que intenta aprovechar el medio para que logremos ser auténticos profesionales de la informática. Para ello, el mercado del software nos ofrece muchas otras cosas, como ocurre en el caso de "Turgeon", con sus colecciones "Practicals" y "Residents". En la primera nos da cursos sobre temas relacionados con la informática, pudiendo aprender a programar en diferentes lenguajes o a conocer a fondo programas como el "WORDPERFECT", "LOTUS 1-2-3" o el mismísimo MS-DOS. Con ellos, alternando teoría y práctica, vamos a ir añadiendo granos de sabiduría a nuestro conocimiento informático. La otra serie, la "Residents", no intenta enseñarnos, propiamente dicho, sino que los cargaremos en memoria y al ser posible llamarlos en cualquier momento, mediante la combinación de dos teclas, nos servirán de ayuda ante cualquier problema que se nos plantee. Un excelente ejemplo puede ser el "TURBO PASCAL", que asistirá, ante cualquier duda, al programador de dicho lenguaje que utilice tan extendido traductor.

Vamos a terminar de echar éste vistazo al software educativo, analizando algo bastante nuevo que a aparecido en el mercado recientemente. Nos referimos a lo que lleva el calificativo de Versiones Limitadas.

Para ello vamos a introducir en nuestro ordenador dos programas presentados por "Ashton-Tate" y "Anaya-Mutimedia", los conocidos "FRAMEWORK III" y "dBASE IV". El primero es un paquete integrado que nos ofrece trabajar, de forma conjunta, con cinco de los seis programas de gestión más utilizados, como son un procesador de textos, una base de datos, un programa de gráficos, comunicaciones y por último un programa de esquemas. La idea primordial de "FRAMEWORK III Versión Limitada", es introducirnos en el manejo de este paquete integrado, siendo su precio irrisorio ya que el objetivo es didáctico y no de utilización profesional. Podremos aprender a manejarlo y utilizarlo para muchas funciones, pero esta versión no nos da la potencia total del programa original (el sexto que falta es el de comunicaciones), aunque servirá para ayudarnos a entenderlo mediante una práctica sobre el ordenador ayudados de un buen manual. Gracias a las ventanas que se abren y cuelgan en nuestra pantalla y las teclas de ayuda, podre-



Programa para aprender todo lo relacionado con el movimiento rectilíneo.

Uno de los cursos de ordenador más innovador es el de Técnicas de Estudio de la empresa COSPA.

mos rápidamente entender qué es un paquete integrado, ir abriendo una y otra carpeta, donde colocar nuestra información de forma separada para que, finalmente, toda ella forme el conjunto que deseemos, al poder mezclarla sin problemas de ningún género.

"dBASE IV" intenta introducirnos en la filosofía de las bases de datos, siguiendo la escuela de sus antecesores dBase. Al igual que "FRAMEWORK III", sus posibilidades están limitadas (máximo de 120 registros por fichero, no incluye la configuración de impresora, etc.), pero no por ello podemos decir que no sirva de gran ayuda para conocer el manejo de una buena base de datos, sino todo lo contrario. Aprenderemos, entre otras cosas, qué es el centro de control de "dBASE IV", en donde manejaremos un menú de posibles creaciones (datos, consultas, pantallas, informes, etiquetas), podremos optar por aplicaciones ya hechas en el programa, que nos servirán de ejemplo y ayuda para que creemos las nuestras. Todo ello mediante ventanas que nos irán mostrando los correspondientes submenús.

También aprenderemos los rudimentos del lenguaje dBASE, utilizando sus mandatos, ya que existe una ayuda residente que nos los irá mostrando todos los mandatos y dando explicaciones sobre ellos (mandatos, mandatos "set", funciones, variables de memoria del sistema y mensajes de error). Podremos aproximarnos al lenguaje SQL, el de consulta estructurado con que cuenta "dBASE IV".

Esta breve muestra puede servir de ejemplo acerca del software educativo que actualmente se ofrece al usuario en nuestro país. Aquí es más cierto que nunca aquello de que "no están todos los que son pero si son todos los que están". Casi todo el saber del hombre está ahora localizable en pequeños discos que apenas ocupan lugar físico, pero capaces de poder llenar extensas lagunas intelectuales. Hay mucho que descubrir en el Software Educativo, aunque también es cierto que hay que aprender a buscar. Una firma conocida ofrecerá siempre un alto porcentaje de satisfacción en nuestra compra.

Angel Cascante

DIRECCIONES DE INTERES

TURGEON
C/ Provenza, 102, 2º. 08024 Barcelona
Tf.: (93) 419 17 17

COSPA
C/ Bravo Murillo, 337. 28020 Madrid
Tf. (91) 733 20 89

IDEA I+D
Av. Carrilet, 321
08907 L'Hospitalet de Llobregat
(Barcelona)
Tf. (93) 337 23 85

SYSTEM 4
Plz. de los Mártires, 10 28034 Madrdi
Tf. (91) 735 01 02

PROEIN, S.A.
C/ Marqués de Monteagudo, 22 bj.
28028 Madrid
Tf.: (91) 361 04 32

SIGUE TRIUNFANDO LA "TORTUGAMANIA"

LOS LENGUAJES DE PROGRAMACION SUELEN AHUYENTAR A LA MAYORIA DE LOS USUARIOS, PERO UNA RAPIDA OJEADA AL WIN-LOGO PUEDE SER SUFICIENTE PARA CAMBIAR DE IDEA. ADEMAS SERA EL INTERPRETE PREDILECTO DE LOS PROFESORES DE ESTE LENGUAJE POR LAS MUCHAS VENTAJAS QUE APORTA.

LE LLAMAN WIN-LOGO

Seymour Papert es el creador del lenguaje Logo, además de investigador y psicólogo en el departamento de inteligencia artificial del Instituto de Tecnología de Massachusetts.

Era el año 1969 cuando el grupo de investigadores del MIT dirigido por Papert, en compañía de otros equipos similares de todo el mundo, decidieron cambiar el matiz de la educación a través del ordenador. Para ello utilizaron el Logo que, en esencia, es un dialecto del Lisp.

Se trata de un lenguaje potente y sencillo de manejar, constituyendo en sí mismo un entorno de aprendizaje. Es en definitiva un auténtico introductor al mundo de la informática: sirve como introducción que ayude a los estudiantes a comprender los principios de la programación estructurada; enseña cómo trabaja un ordenador y facilita a los estudiantes el desarrollar su propio sentido de control sobre un ordenador; da soporte informático al aprendizaje de estudiantes que, por una razón u otra, no tienen demasiado éxito en sus clases habituales; ofrece las bases para aprender distintas áreas, como música, física, biología, matemáticas, etc.

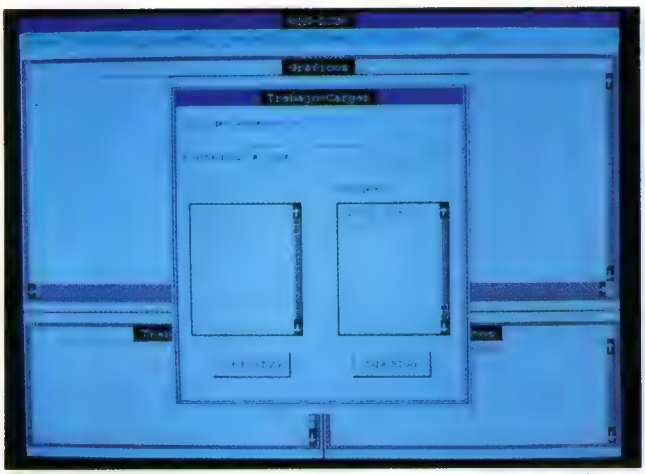
Logo es un lenguaje interpretado, al igual que la mayoría de los traductores Basic, lo cual le hace sumamente interactivo, logrando en todo momento una permanente conexión con el usuario.

Lo más llamativo de este lenguaje es que contiene un conjunto básico de sentencias o comandos para manejar un robot, denominado tortuga, que se mueve por la pantalla del ordenador trazando dibujos. Este conjunto de sentencias es la parte más importante, ya que es la herramienta más sencilla para que el niño, mediante un lenguaje formal, gobierne la tortuga y haga dibujos jugando.

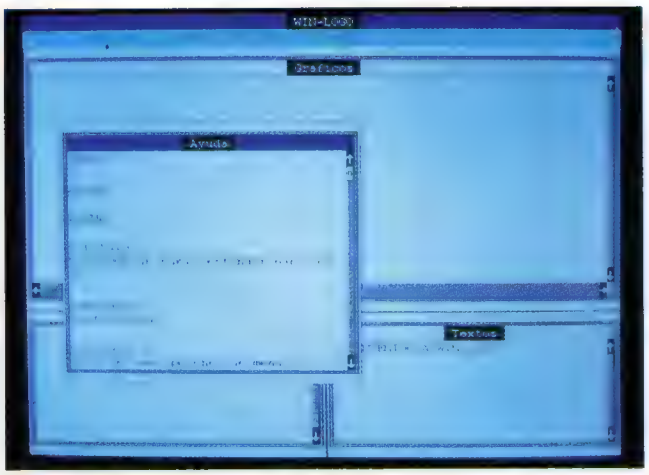
Pero Logo sirve para mucho más que dibujar, también es capaz de procesar listas, realizar operaciones, escribir textos, etc. En definitiva es un lenguaje capaz de desarrollar casi todas las funciones del resto de los lenguajes de programación.

Todos los intérpretes anteriores han respondido a los puntos básicos del lenguaje Logo, pero ahora aparece ante nosotros un nuevo estándar que va a revolucionar la programación, dándole una mayor amplitud en todos los sentidos, rompiendo el techo de sus prestaciones y teniendo la suficiente potencia de conceptos como para trabajar con alumnos de la enseñanza secundaria y de los primeros cursos de la Universidad.

Los creadores de éste nuevo intérprete lo definen como un entorno de ventanas a través de las cuales podemos asomarnos a mundos de características diferen-



Todas las operaciones se realizan por medio de atractivos menús.



Incluye un completo sistema de ayuda.

tes. Bien, dejemos esta definición como válida, pero intentemos aclararla un poco.

Tres son los mundos a los que se refieren, es decir, tres entornos: el gráfico, el de texto y, por último, el área de trabajo.

Estos tres entornos o mundos nos aparecen en la pantalla separados físicamente pero intrínsicamente unidos. En Win-Logo nada se mezcla pero todo está relacionado. Así la tortuga tiene su propia ventana donde hacer sus piruetas gráficas; los textos se imprimen en otra ventana donde podremos leer el resultado de nuestras acciones. Finalmente el área de trabajo está limitada por una tercera ventana, donde escribimos y modificamos nuestras instrucciones. De un rápido vistazo podemos observar la primera y gran diferencia con el resto de los intérpretes, esa parcelación del trabajo del programador, tan necesaria casi siempre.

Pero no todo termina ahí, la pantalla de nuestro monitor nos muestra muchas más cosas además de esas tres ventanas. Nos sorprenderemos al encontrar en la parte superior todo un menú de opciones, que bien con nuestro cursor o más cómodamente, otro detalle de Win-Logo, con un ratón, vamos a poder abrir en nuevas ventanas que colgarán

La tortuga tiene su propia ventana donde hacer sus piruetas gráficas y los textos se imprimen en otra ventana donde podremos leer el resultado de nuestras acciones.

de la opción elegida, ofreciéndonos submenús interesantes.

Así tenemos la ventana de "Formas", donde podemos editar y realizar formas para las tortugas; la de "Trazado", desde la que podemos depurar procedimientos y facilitar nuestras tareas de programación; la ventana de "Variables", en la que podemos visualizar los contenidos de las mismas y sus modificaciones; la ventana de "Ayuda", en la que podemos consultar información sobre Win-Logo; y por último la ventana de "Edición", que colabora con la ventana de "Trabajo" en editar procedimientos y textos para su corrección.

Este potente Logo permite establecer las características con las que desean arrancar el lenguaje los usuarios. Para ello existe un fichero que les permite definir las siguientes especificaciones: la forma en que se van a presentar las ventanas, los tipos de letras para texto, los paquetes de primitivas (contiene más de trescientas) que se cargarán inicialmente, la asignación de memoria a las diversas áreas de trabajo y al espacio nodal, la definición de macros de teclado, la inclusión de aceleradores de menú y de edición, la redefinición de mensajes de error, la inclusión de un fichero de arranque para micromundos y la personalización de todo este conjunto de características para un determinado usuario, o grupos de usuarios. En definitiva, Win-Logo puede configurarse a la medida de sus necesidades.

Angel Cascante

WIN-LOGO

- Distribuidor:
  IDEALOGIC S.A
  Avenida Carrilet, 321
  08907 L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona. Tel.: 93-3372385.
- Lo mejor:
  Todo
- Lo peor:
  No haberlo tenido antes
- Precio:
  8.990 Ptas.

HACE DIEZ AÑOS QUE EXISTE EL "FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN DE SINTESIS", ORGANIZADO EN MONACO Y MAS CONOCIDO COMO "IMAGINA". DIEZ VELAS PARA CELEBRAR IMAGENES SALIDAS DE NINGUNA PARTE Y VENIDAS AL MUNDO GRACIAS A LOS ESFUERZOS DE INVESTIGADORES DE TODOS LOS PAISES.

UNA FANTASIA MAS REAL QUE LA REALIDAD

UN FELIZ CUMPLEAÑOS

"Imagina" apaga sus diez velas. En diez años, Mónaco ha visto desfilar a los investigadores más eminentes, los artistas más locos y los creadores más avanzados de su tiempo. Cada año se nos muestran nuevos placeres para los ojos y una fiesta para la imaginación con descubrimientos cada vez más increíbles.

Esta décima edición destaca porque "Imagina 91" ha revelado un nuevo rostro de la imagen de síntesis. Como un verdadero camaleón, ha sabido adaptarse a todos los estilos de imágenes y ha llegado a infiltrarse en todos los terrenos, no sólo en los audiovisuales. Ya ha terminado la era de la imagen de síntesis por la imagen de síntesis, por fin es considerada como una herramienta real de creación, con sus particularidades y sus triunfos, abandonando las ataduras de los logotipos centelleantes o las imágenes encadenadas.

De par en par

Los usos de la imagen de síntesis se multiplican y se enriquecen. Más realista que nunca, la imagen digital puede disimularse actualmente sin ninguna dificultad en medio de imágenes reales y ello sin que el ojo humano pueda detectar la superchería. Esto implica que cualquier imagen, fija o animada, puede ser trucada; un elemento puede desaparecer y otro, ficticio, aparecer; una parte de la imagen se puede reconstruir e incluso reemplazar. Es la puerta abierta a los desarrollos comerciales prometedores, pero también a inmensas posibilidades de censura y de trucajes a la Historia...

La imagen de síntesis hoy puede identificarse con una imagen real. Así, el japonés Nakamae reconstruyó las condiciones atmosféricas, las sombras de la luz del sol, las superficies húmedas y los efectos de difracción. El británico Watt se interesó por el agua cuando actúa como una lente. Nos encontramos frente a escenas completamente realistas y la ilusión es perfecta. Entornamos los ojos frente a una luz demasiado viva o nos sorprendemos acechando el chapoteo de las olas en una bahía azul. Incluso los movimientos se hacen realistas y las gotas de lluvia caen poco a poco para formar un arroyo, después un río que discurre agradablemente sobre un lecho empedrado y accidentado, desfilando naturalmente entre las rocas.

El trabajo de Thalmann se orienta siempre hacia los actores de la síntesis. Este año ha presentado varias formas de andar que corresponden a temperamentos diferentes (tímido, decidido o aturdido). También ha concebido una "peluquería" para sus actores y su programa le permite fabricar cabelleras y elaborar peinados, mientras que con su "costurero", realiza modelitos que encajan perfectamente en la silueta no menos perfecta de Marilyn...

La European Computer Trade Show tenía un pabellón dedicado a la realidad virtual

Imagen creada por ordenador.

La imagen de síntesis por fin es considerada como una herramienta real de creación, con sus particularidades y sus triunfos, abandonando las ataduras de los logotipos centelleantes o las imágenes encadenadas.

En esta carrera hacia el hiperrealismo, se ha distinguido el americano Haeberli, el cual ha sobrepasado el fotorealismo, demasiado "aséptico" a su gusto. Mueve las hileras obedientes de los pixels para reorganizarlas a cepilladas. Elige la posición, el color, el tamaño y la orientación de los cepillos, juega sobre su saturación y el contraste de la foto y la trasforma, de un golpe, como haría un verdadero maestro con su obra. Incluso los mayores artistas pueden ser imitados y "sintetizados".

Frente a semejantes posibilidades de remedar la realidad, nada le impide al hombre mezclar la verdad con la mentira. Pero atención a este cóctel explosivo en el que, una vez obtenido, será imposible distinguir los diferentes ingredientes que lo constituyen.

Mediante la realidad virtual se pueden simular objetos, ayudados por un guante.

Síntesis y realidad se unirán para lo mejor y para lo peor...

Es evidente que estamos en la mejor época, hasta ahora. Un ejemplo de ello es el proyecto "Eureka 283 Synthetic TV", desarrollado en el laboratorio 3D de la "INA". El equipo del investigador Fellous ha puesto a punto un prototipo de cámara mixta que permite al operador filmar simultáneamente elementos reales y virtuales con la coherencia deseada. La coherencia geométrica se respeta y la cámara virtual se comporta exactamente como una verdadera cámara que permite que un avioncito de síntesis atraviese tranquilamente el laboratorio de la "INA". Al mirar posteriormente la secuencia parece que lo que hay en pantalla es un juguete de plástico y sin embargo ni era un juguete, ni de plástico ni de nada de nada...

Otra intrusión de lo virtual en lo real es el proyecto "EPSIS", que significa "Espacios Publicitarios por Sustitución de Imágenes" y con eso ya hemos dicho casi todo lo que se puede decir. Las manifestaciones deportivas retransmitidas por televisión proyectan una gran cantidad de mensajes publicitarios gracias a los paneles dispuestos alrededor de los terrenos de juego. "EPSIS" permite la sustitución dinámica de un mensaje publicitario por otro. Esta sustitución respeta todas las características de la toma, lo que la hace imperceptible.

Guante que se utiliza para simular la existencia de objetos.

Los obstáculos interpuestos entre el panel y la cámara se detectan y después se restauran. De aquí a un año, esta operación será realizable en directo.

A vueltas con lo virtual

Pero en cuanto la imagen de síntesis se aproxima a los medios de comunicación, el espectador tiembla. Para que nadie sienta miedo, volvámonos hacia otros campos de aplicación. La empresa "Rythm & Hues" ha producido este año una película titulada "El Mundo Fantástico de Hanna Barbera", destinada a los parques de atracciones. Los héroes de "Los locos del volante", personajes en dos dimensiones, evolucionan en un decorado de tres dimensiones. El espectador "siente" el relieve y los auténticos movimientos de su asiento para seguir mejor la acción. "Rythm & Hues" también ha producido "Viaje a la Cuarta Dimensión", que añade a lo anterior olores reproducidos por láser. Como funciona esto es un secreto celosamente guardado.

Otro terreno de aplicación: las investigaciones policiales. El artista Voci ha trabajado con el FBI para reconstruir retratos robots a partir de simples cráneos. Lo que más le interesa son las cuestiones relativas a la relación entre la estructura interna y la forma externa de los objetos naturales. Voci espera llegar a poner a punto un día un programa que permita reconstruir, para un cráneo dado, un sólo rostro, en función de la información que aporte dicho cráneo: forma, tamaño, estructura. Así resultaría muy fácil identificar a víctimas desfiguradas pero cuyo esqueleto está indemne.

El cráneo humano también ha interesado a Meyer-Ebrecht. Este investigador trabaja sobre modelos vivos y, más en particular, sobre los cerebros. No se trata de manipulaciones dudosas, sino de simple cirugía asistida por ordenador. Gracias a esta nueva herramienta de navegación cognoscitiva, es posible visualizar en la pantalla la posición y la orientación espaciales de un instrumento quirúrgico. El sistema se ha aplicado en más de 170 intervenciones gracias a un digitalizador tridimensional electromecánico guiado manualmente. Un sistema reciente de medida óptica tridimensional sin contacto permite obtener una mayor agilidad y una manipulación más cómoda. Recuerda a un conjunto de fuentes luminosas infrarrojas montadas sobre el brazo de los instrumentos quirúrgicos.

1991 es un nuevo punto de partida para los universos sintéticos. Una vez puesto el visor en la cara, ya no estarás desconectado del mundo. Penetrar en un mundo virtual no será, desde ahora, un medio de aislarse. A partir de este momento podrás interactuar con el entorno virtual y con otros "intrusos". En una sala virtual podrás encender la luz, un ventilador e incluso abrir un grifo con sólo accionar un interruptor. Po-

Muchas cosas que no existen, son fruto de la realidad virtual.

Imagen creada por ordenador donde se simula el movimiento del agua.

drás tomar un objeto y desplazarlo. Ya no habrá peligro de que lo rompas o lo atravieses, sentirás el objeto entre tus dedos. Es lo que se llama "Tener Retorno de Sensaciones".

El guante te puede proporcionar sensaciones: el frío, el calor, la rugosidad, la lisura e incluso el peso del objeto. Y en seguida podrás compartir el mismo mundo virtual con otras personas, independientemente de la distancia que te separe de ellas. Bastará que estén conectadas por ordenador. "Videosystem" distribuye este material en Francia y pronto (esperemos) en nuestro país. El equipo lo fabrica, a un precio "razonable", una empresa británica, "W. Industries". Este sistema consta de un programa ("Animette"), un ordenador ("Expality"), un visor ("Visette"), un guante de datos que, por ahora, no está bautizado y otro guante para poner sobre este guante (seguro que le llamarán "Reguantette"). Disponible en dos versiones, según nos integremos en la historia de pie o sentados, cuesta la módica suma de 2.700.000 ptas. Por este precio se dispone de todos los elementos: visor con sistema de visualización estereoscópica, guante de datos para toma y desplazamiento de los modelos y guante de subida de información, que se puede llevar sobre el guante de datos y que lleva válvulas hinchables que simulan una sensación táctil al tomar los diferentes modelos que se desplazan en el espacio virtual. Este sistema "Virtuality" permite al

En una sala virtual podrás tomar un objeto y desplazarlo. Ya no habrá peligro de que lo rompas o lo atravieses, sentirás el objeto entre tus dedos.

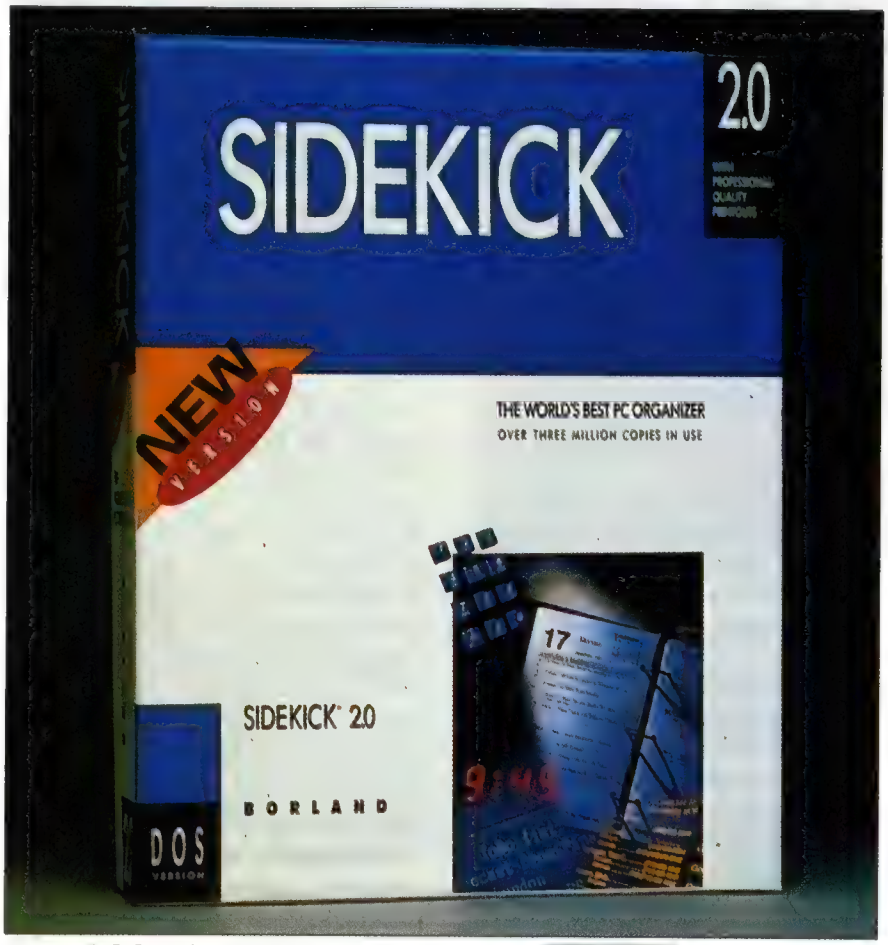
usuario vivir en un mundo que él mismo puede crear. Los sistemas de entornos virtuales están saliendo al mercado y pronto, si quieres y puedes, estarán en tu casa.

■ ¿Y después de la imagen?

Es una cuestión que se ha planteado durante la décima sesión de "Imagina" y que aviva más el debate sobre el tema. La síntesis se puede extender a otros sectores como la música o la escultura. Permite tocar instrumentos virtuales o "hiper-instrumentos". Permite también fabricar objetos calculados con la ayuda de fórmulas matemáticas. También se pueden visualizar en la pantalla, en tres dimensiones, para modelarlos después en resina gracias a la guía experta de programas tipo CAD-CAM. Se obtienen "esculturas imposibles" sin principio ni fin y sin sentido y a las que tenemos que dar mil vueltas para intentar comprenderlas... en vano. Más fáciles de comprender son las realizaciones 2D y 3D que han competido para el "Premio Pixel Ina". Este año ha habido mucho humor y variedad en terrenos como el de la investigación, la publicidad, las universidades, la simulación, los efectos especiales... Entre las películas presentadas, la publicidad de Sony, con la torsión de su logo, no dejaba de recordar a los "músculos" de los forzudos deportistas del sumo japoneses. También se vieron muchas ficciones destinadas a la televisión. En efecto, la imagen de síntesis reestrena su entrada sobre nuestras pantallas pero, esta vez, por la puerta grande. No se contenta ya con cubrir los vacíos entre dos emisiones, sino que propone verdaderos programas. Los últimos son "Las Fábulas Geométricas", de "Fantomas", y "Don Quijote", de "Videosystem". Tanto en su aspecto de serie o de película, resultan productos costosos pero que seducen a cualquiera.

Este décimo aniversario de "Imagina" marca el fin del "imperialismo" de la imagen de síntesis. Y para terminar, se mezcla, se casa, se infiltra y se disfraza. Enriquece otros soportes y se enriquece ella misma. Progresos tecnológicos como la llegada del vídeo digital han favorecido la mezcla de técnicas. Desde ahora, vídeo, cine, dibujo animado, imágenes 2D y 3D sólo pertenecen a un mundo: el del espectáculo. No importa las herramientas utilizadas, el resultado será sorprendente. La imagen de síntesis está en su fase de "guerrilla", así que vigila tu pantalla porque puede ser que ya haya aparecido en ella. Rastrea las imágenes sospechosas, los incidentes sorprendentes, no dejes que la síntesis te confunda la razón. Presta atención...

EL NUEVO SIDEKICK



LOS USUARIOS DE PC'S SALTAMOS DE ALEGRIA CUANDO BORLAND LANZO EL "SIDEKICK" ORIGINAL. GRACIAS AL NUEVO PRODUCTO PODIAMOS PLANEAR CITAS, ORGANIZARNOS CON VISION DE FUTURO A CORTO, MEDIO Y LARGO PLAZO, ASI COMO ALMACENAR REGISTROS DE BASES DE DATOS, MIENTRAS QUE LOS PROGRAMADORES DISPONIAN TAMBIEN DE UNA EXCELENTE TABLA ASCII PARA ENCONTRAR CODIGOS DE CARACTERES CLAVES.

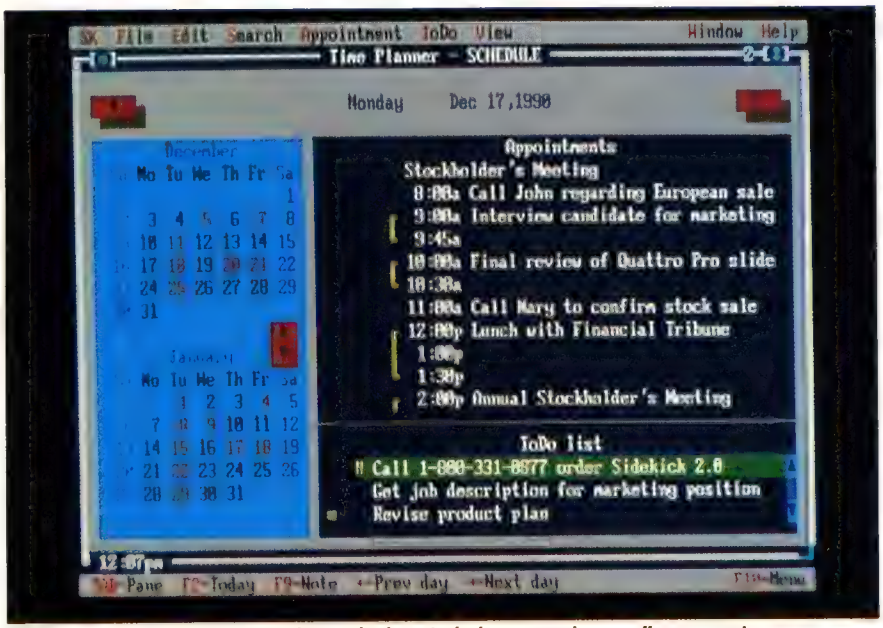
LA AGENDA QUE LO LLEVA TODO

Desde entonces el producto se ha actualizado ligeramente y ahora mismo se utilizan más de tres millones de copias en todo el mundo. Ello lo ha convertido es una especie de estándar y hasta nuestro primo, el PCW, dispone de su propia copia de oficina. Recientemente, Borland ha vuelto a escribir sus rutinas y a lanzar un "SideKick 2" totalmente nuevo. La pregunta que nos hacemos tiene mucha miga: ¿es realmente una mejora y conseguirá alcanzar el éxito del original?.

En relación a su antecesora, la nueva versión no es sólo una utilidad más, sino cinco. Este último lanzamiento contiene un planificador de tiempo, que se usa para que puedas sacar el mayor partido de tus días, un paquete de comunicaciones, una calculadora, un cuaderno de direcciones y la obligatoria agenda. El planificador de tiempo es la utilidad más efectiva y ahí precisamente es donde todo comienza. La pantalla inicial muestra el día actual, la fecha y cualquier cita concertada. La organización del trabajo es diaria, con las fechas a la izquierda y las notas a la derecha, aunque se puede alterar y hacerlo semanal o mensual, dependiendo de las necesidades reales del usuario.

Su uso, aparte de otras cosas, está pensado para que resulte lo más sencillo posible trabajando en el MS-DOS. El programa se ajusta al estándar "CUA" (Common User Access), con menús tipo persiana y apoyo del ratón. Si se pincha con el ratón en la sección de la fecha, por ejemplo, se puede acceder a la selección de un día específico, y si se hace en la derecha puedes introducir citas en cualquiera de los espacios disponibles de tiempo en el día en cuestión.

Los menús situados en la parte superior de la pantalla te proporcionan funciones de planificación más avanzadas. Entre ellas está una opción "Para Hacer", que permite crear un catálogo de tareas. Una vez activada, aparece en la parte inferior de la pantalla y funciona como un indicador para el usuario. Al terminar un trabajo, debes apagarlo para que quede



Sidekick es una completa agenda que incluye todo lo necesario para llevar nuestra planificación

constancia de su realización, y si olvidas dar por terminada una tarea aparecerá un recordatorio en el fichero del día siguiente.

Otras características son las alarmas de citas y una función de "Búsqueda de Tiempo" que se utiliza para encontrar espacios libres en nuestra apretada agenda de compromisos. Esto resulta enormemente útil para la gente muy ocupada y para quienes necesiten copias de seguridad en papel, ya que los datos se pueden imprimir. Además, los ficheros creados con el planificador y otras partes del "SideKick 2" se pueden cargar y usar en el "Paradox" de Borland.

Las funciones de comunicaciones en el "SideKick 2" son para aquéllos que deseen acceder a BBS o cualquier otro tipo de fichero vía modem. Los números se almacenan en un listado de teléfonos y se pueden marcar con el ratón. A cada entrada se le asigna un modo de emulación que permite la conexión a varios sistemas y una anotación de una línea para recordar exactamente a quién se está llamando.

Además de planear la transferencia de caracteres llevándolos, simplemente, a través de su terminal, se pueden manejar también ficheros binarios que permiten transmitir y recibir programas y datos a través del teléfono. "SideKick 2" utiliza el estándar "XModem" que, aunque es antiguo, se usa en la mayoría de los sistemas. Sin embargo lo mejor sería disponer de la opción "ZModem", algo más rápida y que se está haciendo cada vez más popular.

La última parte importante del paquete es la utilidad del libro de direcciones o el sistema de ficheros. Se puede usar para crear y mantener registros similares a los de las bases de datos más caras. Cada "página" del libro dispone del espacio de un nombre, dirección y dos números de teléfonos y cualquiera de ellos se puede ver y revisar con una simple maniobra del ratón. También existe una función de índice, que muestra una lista de nombres de entradas, y una opción de búsqueda muy eficaz que permite localizar datos específicos a todos aquéllos que dispongáis de gran cantidad de amigos.

Las otras dos partes de "SideKick 2" son sencillas pero muy útiles. La calculadora es práctica para respuestas instantáneas a las cuentas diarias. Dispone de varios modos diferentes, incluidos el hexadecimal y el científico. La libreta de notas es práctica para recordatorios que no requieren una gran capacidad de tratamiento de texto, complementada con un pequeño diccionario, útil aunque de momento sea americano.

En resumen, "SideKick 2" es una aplicación práctica para tenerla cerca, tiene algo para todo el mundo y puede ser llamada para anotar algo rápidamente. Por desgracia, a pesar de ello, su interface resulta algo burdo en comparación con "Windows", el sistema que la mayoría de la gente utiliza. Borland debería haberse replanteado su estrategia.

Una versión "Windows 3.0" del nuevo "SideKick 2" resultaría mucho más atractiva y probablemente se convertiría en el estándar por el que se midieran otros "organizadores".

Por el momento este programa es un producto competente, pero creemos que difícilmente se convertirá en un éxito de ventas. Borland terminará haciendo una versión para "Windows", seguro.

SIDEKICK 2

■ Distribuidor:
Borland.
Po.Castellana 141, Ed.Cuzco Pl.18
28046 MADRID
Tel.: (91) 572 03 60

■ Lo mejor:
Sirve para cualquier profesión o actividad.

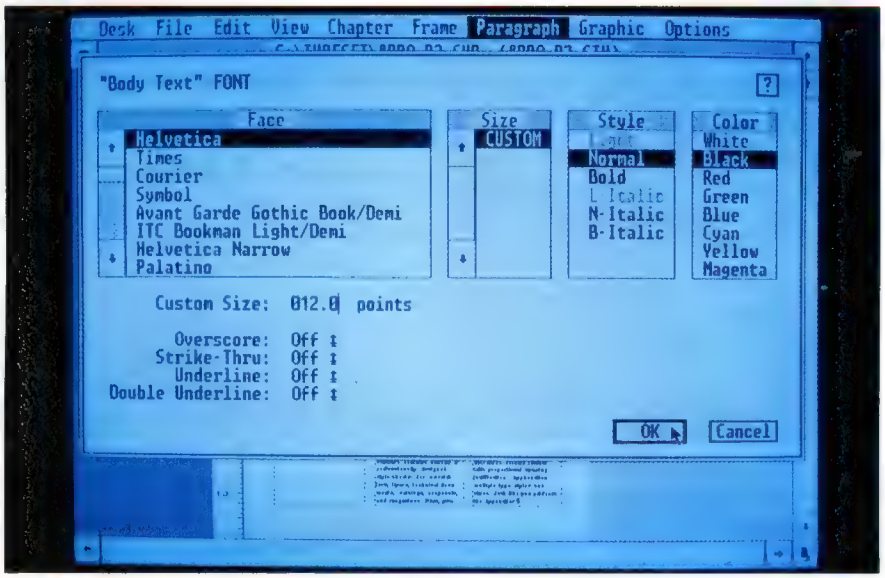
■ Lo peor:
Un entorno con cierto regusto a "anticuado".

■ Precio:
14.168 ptas

UN POCO DE TODO: MACROS PARA SELECCIONAR IMPRESORAS Y ESCONDER DATOS EN LOTUS 1-2-3, CAMPOS CALCULADOS PARA DBASE, MAS MEMORIA PARA DESQVIEW, ENTRADA DE DATOS MAS RAPIDA CON REFLEX, IMPRIMIR COPIAS MULTIPLES PARA INFORMES Q&A Y CONSEGUIR FRACCIONES EN PAGEMAKER.

RESUELVA SUS PROBLEMAS DE SOFTWARE

CONSEJOS DE EXPERTOS

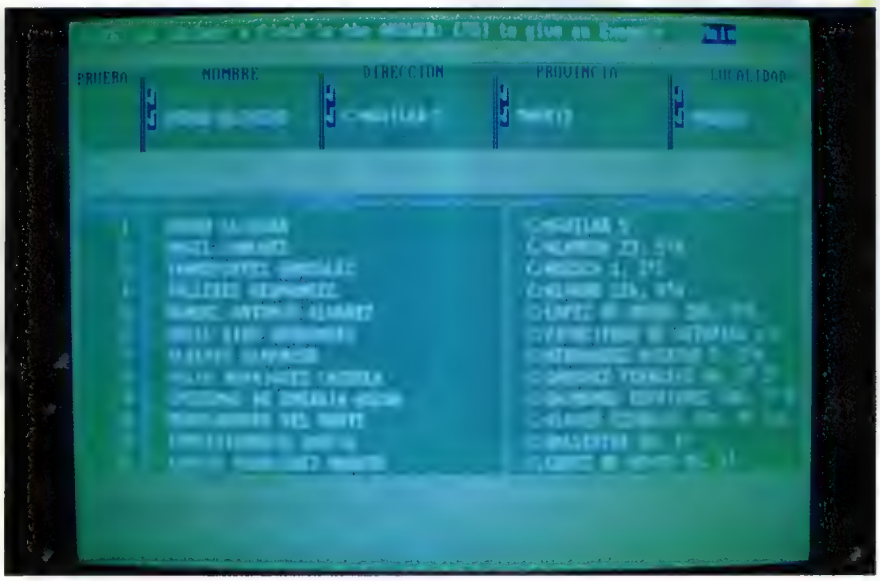


AUTOEDICION

Todos los paquetes de dibujo ofrecen una herramienta para dibujar cuadrados o rectángulos, pero otros polígonos, los que tienen tres, cinco, seis o más lados, son difíciles de dibujar exactamente. Los pasos descritos son específicos para Adobe Illustrator, pero la técnica se puede adaptar a cualquier paquete de dibujo, como el Corel Draw, Micrografx Designer, Arts & Letters Graphics Editor, o GEM Artline, que te permiten rotar objetos un número determinado de grados.

En primer lugar, usa la herramienta Pen (lápiz) con la tecla Shift para dibujar una línea vertical recta. Selecciona toda la línea. Después selecciona la herramienta Rotate y Alt-Click en el punto inferior de la línea. En la caja de diálogo, introduce un número de grados basándote en esta fórmula: 360 grados divididos por el número de lados del polígono (120 para un triángulo, 72 para un pentágono, 60 para un hexágono, y así sucesivamente). Pincha en el botón Copy en la caja de diálogo para rotar una copia de la línea. Transform Again (Ctrl-D) tantas veces como sea necesario para crear un modelo de líneas que se irrádien desde un centro común.

Para dibujar el polígono, selecciona la herramienta Pen y Group (agrupe) las líneas radiadas, después conecta los extremos en secuencia con toques cuidadosos del ratón. Asegúrate de pinchar y soltar el botón del ratón en cada punto sin arrastrarlo. Completa el polígono pinchado de nuevo en el punto superior. Después de haber completado el polígono puedes borrar las líneas.



BASES DE DATOS

A veces un fichero de base de datos contiene alguna información que preferirías tener en una hoja de cálculo. En lugar de trasladar todo el fichero, puedes ponerlo en conexión con la base de datos y transferir los datos que desees.

Una base de datos en una hoja de cálculo consiste en tres partes: una extensión de entradas donde se encuentran los datos, una de criterios que indican lo que se busca o quieres extraer y una de salida para almacenar los resultados. Con conexiones externas de base de datos, se señala un fichero (y no las células) como extensión de entrada. Se establece la extensión de salida y se controlan los criterios de búsqueda como lo harías normalmente.

Asumamos que tienes índices en un fichero dBASE llamado RATES.DBF que quieres llevar a Quattro Pro (que además conecta con Paradox y Reflex). Usa /Data Query Block (Quattro usa "block" en lugar de "range") e introduce +[RATES.DBF*A1..A2 para seleccionar el fichero de base de datos externo como extensión de entradas. Quattro Pro necesita el A1..A2 para la comprobación de la sintaxis, pero lo hará con cualquier extensión.

Pon los nombres de campos de la base de datos en la primera línea de su extensión de criterios. Si no recuerdas los nombres, usa /File Open para llevar la base de datos a una segunda ventana. Incluso si el fichero no ha entrado en memoria, los nombres de campos aparecerán en la primera fila. Copia los campos en la hoja de cálculo en la primera ventana y cierra la segunda para liberar memoria.

Copia los nombres de campos en una fila como extensión de salida. Si no necesitas todos los campos de la base de datos, elimina los que no deseas. Establece las extensiones de criterios y salida con /Data Query. Limita tu base de datos con fórmulas en la extensión de criterios, pero asegúrate que precedes dichas fórmulas con el nombre de la base de datos entre corchetes. Selecciona Extract desde el menú /Data Query, y obtendrás los registros deseados.

dBASE

■ Area de peligro

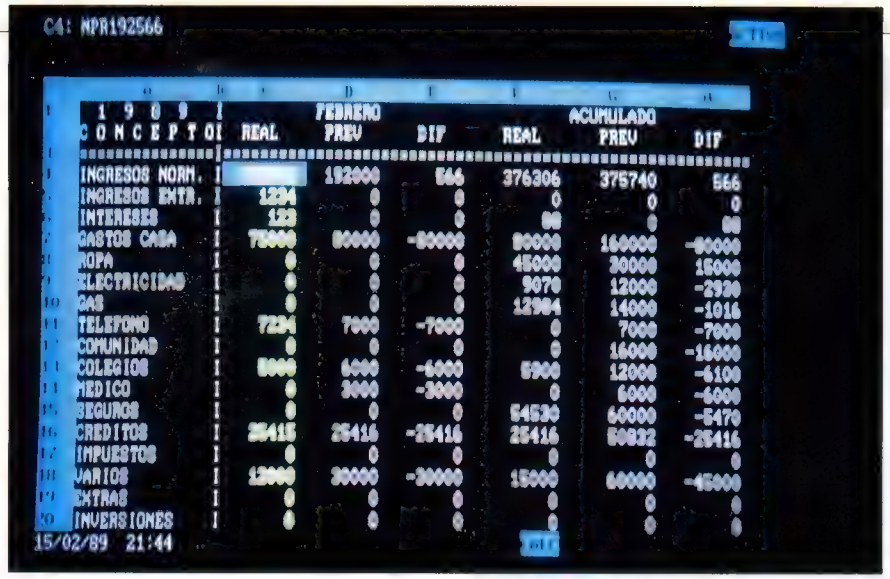
Los usuarios de dBASE IV nunca deberían cambiar los nombres y el orden de los campos en la estructura de ficheros del catálogo. El programa no advierte a los usuarios de que no modifiquen dicha estructura, pero al hacerlo puede provocar la pérdida de un registro sin que aparezca ninguna advertencia.

■ Campos pseudo calculados

Aunque dBASE no tiene campos calculados, es fácil hacer que funcione como si los tuviera. Al introducir un comando dBASE, no está limitado a los campos reales mostrados. Sus comandos también pueden incluir una expresión calculada de sus campos de bases de datos. Digamos que tu base de datos contiene los nombres de artículos, su costo y tu margen de ganancia. El comando

LIST ITEM, COST, COST+(MARKUP*COST)

mostrará el artículo, su coste, y su coste con respecto al cliente, aunque el coste al cliente no sea un campo independiente en tu base de datos. Incluso puedes usar las funciones trim (cortar) y string (encadenar) para dar un formato más bonito a la información textual. Los campos "calculados" como TRIM(Ciudad)+", "+TRIM(Estado)+" "+ZIP y TRIM(Primero)+" "+LAST mostrarán versiones atractivas de tus datos.



LOTUS 1-2-3

■ Macro de Selección de la Impresora

Si creas una hoja de cálculo en Lotus 1-2-3 que vas a compartir con otros usuarios, pónselo más fácil a tus colegas permitiéndoles usar sus propias impresoras. Incluye un macro con el que puedan introducir una cadena de SETUP sin tener que pasar por los menús de 1-2-3.

En este ejemplo, el macro empieza en la celda I21:

```
     I        J        K        L
21 '/xlEnter setup string: setup
22 '/ppos
23
24 ' qq
```

(Observa el espacio en blanco en I23).

Después de introducir el macro, sitúa el cursor en la celda I21 y teclea / Range Name Create \S. Esto permite que se pueda invocar el macro oprimiendo Alt-S. Sitúa el cursor en la celda I23 y teclea / Range Name Create. Escribe el nombre de rango SETUP y oprime la tecla Enter.

Cuando se activa el macro, el comando /xk le indica al usuario "Enter setup string:" (Introduce la cadena de setup). Después de hacerlo y oprimir Enter, la cadena se salvará en I23 (SETUP).

Después el macro ejecutará los comandos Print Printer Options Setup. El macro rellena la cadena almacenada en I23, sustituyendo cualquier cadena de setup anterior, y después continúa ejecutando Enter Quit Quit. En este punto, el usuario estará fuera del sistema de menú, listo para introducir los datos de impresión de la hoja de cálculo.

Puedes incluir el macro como una opción en un menú en vez de hacerla depender de una secuencia Alt-tecla.

■ Esconder datos importantes

A veces es deseable prevenir los datos importantes del Lotus 1-2-3 de las miradas curiosas. Supongamos, por ejemplo, que estás trabajando con un fichero de personal y no quieres que la gente vea los salarios que pagas a los colaboradores. Una vez introducidos dichos salarios, teclea / Worksheet Column Hide (ocultar columna de la hoja de cálculo) para que la columna que los contiene no se vea. Las fórmulas basadas en datos de la columna escondida seguirán funcionando normalmente. Para volver a mostrar la columna que contiene los salarios escondidos, teclea /Worksheet Column Display.

MICROSOFT WORD

Al usar Microsoft Word para proyectos de autoedición puede que necesites escribir un mensaje "Continuar en página..." en tu texto.

Word facilita el poder situar el mensaje de continuación de modo que el resto del texto corra sobre él y se mantenga en la situación adecuada incluso cuando edites el texto de alrededor.

En primer lugar, ve a la página en la que va a continuar el texto y selecciona una parte de él, preferiblemente una parte pequeña (puede ser hasta una sola palabra). Usa el comando FORMAT BOOKMARK (FK) para crear un registro y dale un nombre como CONT1.

Ve a la página en la que se va a situar el mensaje de continuación. En un párrafo independiente teclea "Continúa en la página:cont1". El texto que va detrás de los dos puntos debe ser el nombre del registro que hayas creado. Después oprime F3 (glosario de expansión). Word pondrá "página:cont1" entre paréntesis e imprimirá el número de página del registro con la impresión del texto. Con el cursor en el párrafo siguiente, utiliza el comando FORMAT POSITION (FO) y fija la posición vertical de la viñeta en Bottom. También puedes fijar otros parámetros de posición en este menú.

AJUSTANDO LA FECHA

Las opciones de fecha (Shift-F5) de los WordPerfect 5.0 y 5.1 pueden hacer estragos. Recuerda que cuando seleccionas "Date Code", la fecha de tu documento se actualiza cada vez que recuperas o imprimes un documento. Si tienes que salvar tu escrito con una fecha histórica, asegúrate de usar la opción Date Text, que salva la fecha actual. Si has actualizado un documento durante algunos días y deseas salvarlo con la fecha de impresión del último diseño, sustituye Date Code con Date Text antes de salvar la última versión.

Otra opción es escribir un macro con búsqueda y sustitución de Date Code con la fecha actual. Oprime Ctrl-F10 para empezar la definición, dale al macro un nombre y una descripción opcional y después selecciona F2 para buscar, Shift-F5 para buscar Date, C para Date Code, y F2 de nuevo. Oprime la barra espaciadora para borrar Date Code, Shift-F5 para las características de Date y elige T para el Texto de la fecha. Por último, oprime Ctrl-F10 de nuevo para apagar el registro del macro. Este macro realizará una búsqueda: si necesitas cambiar más de una fecha, ejecuta el macro repetidamente para cambiar todas las apariciones, una a una.

FIRST PUBLISHER

■ Alinear texto vertical

Si tienes dificultades para alinear texto verticalmente en un tipo de letra proporcional, cuando crees documentos First Publisher, especialmente en una impresora láser, recuerda que puedes usar la capacidad de First Publisher para generar una publicación de múltiples columnas y poner elementos diferentes a los del tipo de cuerpo en las columnas.

Por ejemplo, si estás creando una índice y te gustaría alinear verticalmente los números a la derecha, empieza creando una publicación de dos columnas. Después estrecha las líneas de base de la columna dos hacia el extremo derecho de la página. Asegúrate de que esta columna está justificada a la derecha y de que la columna uno está completamente llena de texto o retornos de carro.

Después, extiende las líneas de base de la columna uno a la derecha hasta que casi toquen la dos. El resultado será un índice claro con los números alineados verticalmente al extremo derecho de la página.

HOJAS DE CALCULO

Supongamos que estás trabajando con una hoja de estilo grande y necesitas crear una fórmula en la célula Z1000 que se refiere a varias células que están en la parte superior de la columna Z. Como no conoces las direccionés de estas células, necesitarás crear la fórmula señalando (pointing).

Para empezar, mueve el puntero de célula a Z1000 y teclea un signo más (+). Después muévelo a la primera célula a la que quieres que se refiera la fórmula (digamos la célula Z50). Tienes que teclear otro signo más para cerrar la referencia a Z50.

Teclear el signo más (o cualquier otro operador) devuelve el puntero a Z1000. Para definir la siguiente referencia de célula en la fórmula, debes mover el puntero hacia atrás hasta la parte superior de la hoja de cálculo. Este método es lento y exasperante.

Existe una forma más sencilla de hacerlo. Antes de definir la fórmula, usa el comando Worksheet Windows Horizontal para dividir la pantalla en dos ventanas. Mueve el puntero a la inferior y sitúalo en la célula Z1000. Teclea un signo más al principio de la fórmula y oprime F6 para mover el puntero a la ventana superior. Ve a Z50 y teclea otro signo más. El puntero saltará de nuevo a Z1000 en la pantalla inferior.. Ahora oprime F6 de nuevo para sal-

Pie de foto

tar a la ventana superior. El puntero volverá a Z50. Ya puedes señalar la siguiente célula de la fórmula con unas sencillas pulsaciones y usar el mismo método para ir hacia adelante y hacia atrás.

Trucos

PAGEMAKER

■ Fracciones poco habituales

Es fácil escribir fracciones normales con PageMaker. Para conseguir 1/4, por ejemplo, mantén apretada la tecla Alt y teclea 0188 en el teclado numérico. Pero las fracciones menos corrientes, como 5/8, requieren algo más de ingenio.

Puedes imprimir cualquier fracción si usa diferentes tamaños de puntos y los exponentes. Para obtener 5/8 cuando la letra es de 10 puntos, por ejemplo, pon en exponente el "5" y haz que su tamaño sea 8 puntos. Haz la raya inclinada de 10 puntos con una línea de base normal. El "8" debe ir a 6 puntos, también con una línea de base normal. Además debes ajustar (kern) el texto para eliminar el espacio entre la barra y los números (Oprima Ctrl-backspace). Dependiendo del tipo que estés usando deberías haber ajustado los tamaños de los números. Normaimente, sin embargo, la barra inclinada permanecerá del tamaño del tipo de cuerpo normal. Con una pequeña práctica, deberías ser capaz de conseguir cualquier fracción que necesites.

MICROSOFT EXCEL

■ Encabezamientos en hardcopy

Con Full Menus activo, la caja de menús Excel Options muestra un elemento especial, Set Print Titles, para especificar un encabezamiento en la parte superior de cada página al imprimir. En primer lugar, selecciona la(s) fila(s) que contiene(n) el texto que deseas como encabezamiento. Después selecciona Set Print Titles en el menú Options. La(s) fila(s) seleccionada(s) se imprimirá(n) en la parte superior de cada página con las células que se encuentran en esa fila.

WORDPERFECT 5.1

■ Una forma rápida para mover y copiar texto

Para mover texto sólo tienes que hacer un bloque con la porción que desees mover y oprimir simultáneamente las teclas Ctrl y Del. Sitúa el cursor en la nueva posición del texto y pulsa <Enter>. Para copiar, el proceso es similar, pero dando Ctrl-Ins en lugar de la anterior combinación. Esto sólo funciona con la disposición original del teclado.

REFLEX

■ Entrada de datos más rápida.

Cuando varios de los registros que estás introduciendo en una base de datos Reflex 2 tienen los mismos datos en diferentes campos (tales como nombres de ciudades en un listado de correos) saca partido de las dos características de Reflex para duplicar los datos por ti.

Crea un registro que contenga la información que se va a duplicar. Usa la caja de diálogo Generate Records (F10 RG) para crear registros duplicados. Así, después de haber creado el registro base, conmuta a List View (F10 VL), selecciona la línea en blanco debajo del registro existente (mueve el cursor hasta él y oprime F3) y pulsa una vez Ins por cada registro que necesites. Después mueve el cursor a la primera fila en blanco de la columna que aparece debajo del campo con la información, introduce un " y oprime la flecha hacia abajo. La información se duplicará en el campo actual. Repite este proceso para cada fichero.

PROCOMM

■ Alimentación del control de línea

La secuencia de teclas Alt-F3 de Procomm proporciona una forma rápida de coordinación de alimentación de línea y retorno de carro durante una sesión on-line.

Si un sistema remoto termina una línea sólo con un retorno de carro, la siguiente línea transmitida se superpondrá a la última de la pantalla. Al oprimir Alt-F3 se instruye a Procomm de que inserte su propia alimentación de línea para separar líneas de mensaje.

A la inversa, un mensaje de doble espacio significa generalmente que tanto el sistema remoto como Procomm están insertando alimentación de líneas durante la transmisión. Para eliminar las líneas en blanco extra, oprime Alt-F3; esto suspenderá la alimentación de líneas de Procomm y reformará el mensaje con un espaciado de una línea.

DESQVIEW

■ Más memoria disponible

Siempre que añades un programa a tu entorno DESQview, se fija automáticamente un buffer de 1.000 bytes de lectura para ese programa. Si no planeas usar la lectura con ese programa, al eliminar esta memoria recuperarás casi 1K de RAM para aplicaciones adicionales.

Para eliminar el buffer de lectura, selecciona la opción Change a Program desde el menú DESQview Open Window. Después de haber identificado el programa que deseas cambiar, oprime F1 para acceder a la pantalla de Change a Program Advanced Options. Después presiona Tab hasta que el cursor esté situado en el campo Script Buffer. Cambia el valor por defecto de 1000 a 0 y oprime Enter.

PARADOX

■ Preguntas

En lugar de empezar a teclear cada vez que necesites crear una pregunta en una tabla en Paradox 3, puedes usar este útil atajo: Siempre que la forma de la pregunta que hayas venido usando esté todavía en el espacio de trabajo, se puede reciclar. Sólo tienes que alterar la forma de modo que defina la nueva pregunta, después presiona la tecla Do-it.

SI TIENES ALGUN TRUCO O CONSEJO UTIL PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO DE WINDOWS, QUATTRO PRO, dBASE O CUALQUIER PROGRAMA O APLICACION QUE UTILICES, ENVIALO A:

Tels: (91) 319 39 81
(91) 319 39 81

PC - SOFT
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda.
28010 MADRID

EL PELIGRO DE MEZCLAR INFORMACION

SENCILLO Y EFECTIVO: MERGE.BAT

UTILIZA ESTE SENCILLO ARCHIVO BATCH PARA COMBINAR ALEGREMENTE Y SIN TRAUMAS VARIOS FICHEROS DE TEXTO EN UNO. LO HARAS DE FORMA RAPIDA, COMODA Y EXENTA 100% DE ERRORES.

El comando COPY del DOS hace más que copiar ficheros de un disco o directorio a otro, lo cual será una sorpresa para alguno y debería reconocerlo públicamente. También puede concatenar o unir un conjunto de ficheros.

Fusionar ficheros no es una juerga como para que se convierta en una actividad diaria, pero el proceso puede tener usos ocasionales que hacen que merezca la pena conocerlo, como casi todo. Uno es la impresión combinada: se reúne un conjunto de ficheros de texto y se imprime un fichero nuevo, combinación de todos ellos. Otro puede ser con programas de revisión gramatical o comprobación de la ortografía, en concreto me refiero a aquéllos que producen diccionarios de excepción con las palabras no reconocidas de un documento. En vez de comprobar todos los ficheros de excepción en cada documento que se revisa, combínalos todos en uno y ganaras tiempo y paciencia.

■ Concatenemos un poco

La fórmula básica de un comando COPY para fusionar ficheros es:

"COPY archivo1 + archivo2... Nombrearchivo", donde "archivo1", "archivo2", etcétera, son los ficheros que quieres unir por las razones que tú sabrás. Simplemente pon los signos de adición (+) entre los ficheros originales. "Nombrearchivo", que no lleva delante de él el signo de suma, es el destino, el nuevo fichero que contendrá los ficheros combinados, el mogollón resultante.

■ Si...

Si olvidas un signo más (+) en algún lugar o añades uno extra, COPY rechazará el comando o usará un fichero destino erróneo, creando un buen lío. Y si olvidas incluir el nombre del fichero destino, COPY asumirá que el primero de la línea es también el de destino, lo cual no es nada conveniente cuando no se desea que sea así. Si omites el nombre del fichero en el ejemplo, "archivo1" recibirá el contenido de todos los ficheros.

MERGE puede aceptar hasta nueve nombres de ficheros separados por espacios. El último nombre de fichero de la lista debería ser el nombre del fichero de destino para que todo funcione bien.

Problemas más serios pueden surgir si usas los comodines de DOS. Si en un fichero fuente utilizas un comodín y el de destino sustituye ese comodín con una(s) letra(s) diferente(s) al del nombre de fuente que, además, no es el primer fichero que maneja COPY, puede suceder que el fichero de destino no recoja todo lo que debería ir en él o que borre su contenido anterior. Por lo tanto, evita los comodines o asegúrate de que el fichero de destino no tiene que completar el nombre con asteriscos del fichero fuente. Cuanto más claro lo escribas, más claro será el resultado (3º ley del libro del Usuario Astuto).

En el DOS 3.3, al concatenar ficheros con asteriscos, COPY inserta a veces un Ctrl-Z (el marcador ASCII de fin de fichero) al azar. Cuando el programa de aplicación invoque el fichero concatenado, utiliza Crtl-Z para que deje de leer el fichero. Evita totalmente los comodines cuando concatenes con el DOS 3.3, a no ser que seas masoquista o quieras experimentar.

■ Nuestro fichero BATCH MERGE

Puedes evitar algunos problemillas de concatenación con este fichero BATCH al que hemos bautizado como MERGE.BAT:

```
ECHO OFF
CLS
SET NAME=&0
IF %2.==. GOTO AYUDA
SET SOURCE=%1
:RUTINA
SHIFT
IF %2.==. GOTO ROMPER
SET SOURCE=%SOURCE%+%1
GOTO RUTINA
:ROMPER
IF EXIST %1 SET
SOURCE=%1+%SOURCE%
ECHO Voy a mezclar
"%SOURCE%" dentro de "%1"
ECHO Si esto no es correcto,
presionar
ECHO Ctrl-Break y responder 'Y', o
PAUSE
COPY %SOURCE% %1
GOTO FIN
:AYUDA
ECHO Use: %NAME% fichero1,
fichero2,... destino
ECHO donde: fichero1, fichero2,...
ECHO son los archivos que han
sido mezclados
ECHO y destino es el
comprendio de todos ellos.
:FIN
```

La sintaxis del comando MERGE aparece en la ficha técnica que hemos situado al final. MERGE puede aceptar hasta nueve nombres de ficheros separados por espacios. El último nombre de fichero de la lista debería ser el nombre del fichero de destino para que todo funcione bien.

MERGE muestra los ficheros que se van a copiar. Si los nombres son correctos sólo tienes que oprimir una tecla. MERGE usará entonces COPY para concatenar los ficheros de origen en el fichero de destino. Si los nombres están equivocados usa Ctrl-Break para salir con una cierta celeridad.

Si el fichero de destino ya existe, MERGE "copia" también este fichero, de modo que su contenido anterior no se pierde. Si deseas un fichero de destino fresco y sin copias BAK, borra el contenido del futuro fichero de destino antes de usar MERGE.

MERGE, pobrecito él, no tiene defensa contra los problemas de comodines del COPY. Por mucho que te presionen, niégate a usarlos con MERGE en la versión 3.3 de DOS y ten cuidado con los comodines en otras versiones.

MERGE.BAT

■ Uso:

MERGE Fuente1 [Fuente2] [...] Destino

Fuente1, Fuente2, etc., son los ficheros que se van a unir (No teclees los corchetes, que es peor). Destino es el fichero que contendrá los ficheros originales combinados.

■ Ejemplo:

Para mezclar PRIMERO.TXT, SEGUNDO.TXT y TERCERO.TXT en TODO.TXT:

MERGE PRIMERO.TXT SEGUNDO.TXT TERCERO.TXT TODO.TXT

OFERTA PARA LECTORES DE:

PC SOFT

HASTA AHORA SOLAMENTE HABIA DOS MANERAS DE ALMACENAR MAS DATOS EN UN ORDENADOR: ELIMINAR FICHEROS O INSTALAR UN DRIVE MAS CARO. FRENTE A ESTO APARECE LA TARJETA EXPANZ:

- AUMENTA HASTA TRES VECES LA CAPACIDAD EFECTIVA DE SUS DISCOS.
- CON SEGURIDAD DE 100% DE SUS FICHEROS.
- GRACIAS AL REVOLUCIONARIO COPROCESADOR DE COMPRESION IC 105.
- UTILIZABLE EN TODOS LOS ORDENADORES IBM PC/XT/AT (INCLUIDOS 386 Y 486) Y COMPATIBLES.

Tarjeta EXPANZ!

TRIPLICA LA CAPACIDAD DEL DISCO DURO

Con una tecnología libre de ruido y pérdidas, la información es idéntica a la original y en tiempo real. DATABASES, LOTUS, FICHEROS DE IMAGENES GRAFICAS, AUTOCAD, y de PROCESO DE TEXTOS experimentan la máxima compresión, permite ampliar la capacidad de cualquier dispositivo de almacenamiento: Discos Duros, Opticos, Floppys, Etc.

Precio: 34.000 ptas. Ref. CA-101
RELLENE EL CUPÓN DEL FINAL DE LA REVISTA.
PEDIDOS POR TELEFONO: (91) 319 39 01

UN ARRANQUE AUTOMATICO

COMO INSTRUIR A SU PC PARA QUE ESPERE POR USTED

CREA WAITTIL, UN PROGRAMA QUE PUEDE USAR EN FICHEROS BATCH PARA EJECUTAR PROGRAMAS MIENTRAS NO ESTE EN CASA.

A quién le gusta vigilar el ordenador de la oficina durante horas sólo para transmitir datos que van a poca velocidad inferior porque hay que copiarlos en la red? No tiene por qué hacerlo si usa WAITTIL, un programa que se puede crear para que cualquier fichero batch espere hasta 24 horas para ejecutar un comando.

Con WAITTIL se inserta una línea en un fichero batch que especifica cuándo debe ejecutarse el comando de la línea siguiente. (Ver la sintaxis en Dosier)

Antes de terminar el día, inicia el fichero batch. WAITTIL permanece en el ordenador hasta el momento especificado. Después de lo cual, WAITTIL abandona, el fichero batch continúa y DOS ejecuta sus programas.

Para ahorrar dinero, usa un fichero tipo SENDIT.BAT para empezar el programa de telecomunicaciones PCPlus a las 11:30 p.m.:

```
TIME=23:30:00
ECHO WAITING FOR
%WAITTIME%
WAITTIL %WAITTIME%
PCPLUS /FSEND
```

El comando SET ajusta un entorno DOS variable a la nomenclatura de WAITTIL para 11:30 p.m. Las dos líneas siguientes usan la variable para mostrar un mensaje y para darle tiempo a WAITTIL. PCPlus ejecuta un fichero de lectura llamado FSEND que marca un número y responde a los indicadores del ordenador principal para que cargue un fichero.

WAITTIL no da señales de vida mientras espera la hora especificada, pero si necesitas cancelar el fichero batch durante la espera de WAITTIL, oprime Ctrl-C.

¿Quieres copiar los ficheros cambiados desde su disco duro a un servidor de ficheros de red? ¿Por qué competir con los demás durante el día cuando puedes enviar tus ficheros a las 2 a.m., como aparece en el fichero BACKIT.BAT:

```
02:00:00
XCOPY \*.* F:\MYDIR /M/S
```

El fichero batch usa XCOPY para copiar todos los ficheros modificados desde el disco duro al servidor de ficheros (unidad F: en el ejemplo) y lo sitúa en el subdirectorio \MYDIR.

Para que crear WAITTIL no resulte muy complicado, el programa no incluye algunas características. Por ejemplo, WAITTIL no es un TSR y exige que se introduzcan las horas, minutos y segundos como números de dos dígitos con dos puntos entre cada uno. De modo que, incluso si introduces un comando WAITTIL para las 7 a.m. debes escribir la hora como 07:00:00. Si sólo usas un dígito o deja apagados los segundos, WAITTIL mostrará un mensaje de error.

WAITTIL no da señales de vida mientras está esperando la hora especificada, pero si necesitas cancelar el fichero batch durante la espera de WAITTIL, oprime Ctrl-C. WAITTIL lo recibirá y terminará.

WAITTIL mantiene en suspenso una acción hasta 24 horas. Si necesitas un plazo de tiempo mayor (en caso de que quieras realizar una tarea el domingo por la mañana y tienes que irse el viernes), crea un fichero batch sólo para los viernes: debes llevar dos comandos WAITTIL idénticos. Por ejemplo, esta secuencia retrasa el fichero batch hasta la 1:00 a.m. del domingo por la mañana.

```
WAITTIL 01:00:00
WAITTIL 01:00:00
```

Añadir un tercer WAITTIL 01:00:00 retrasaría el fichero batch hasta el lunes por la mañana.

■ Cómo crear WAITTIL.COM

Con un editor de textos que salve ficheros en ASCII, crea el fichero WAITTIL.SCR que aparece abajo. Después de salvar el fichero, sal a DOS y ejecuta DEBUG introduciendo:

DEBUG WAITTIL.SCR

Cuando termine DEBUG, el fichero WAITTIL.COM aparecerá en tu directorio actual. (El fichero debería tener una longitud de 147 bytes). Copia el fichero en un subdirectorio incluido en su path, y ya está.

```
N WAITTIL.COM
E 0100 80 3E 80 00 09
E 0105 74 03 EB 55 90
E 010A 80 3E 84 00 3A
E 010F 75 F6 80 3E 87
E 0114 00 3A 75 EF A1
E 0119 82 00 E8 4C 00
E 011E 3C 17 77 E5 A2
E 0123 90 01 A1 85 00
E 0128 E8 3F 00 3C 3B
E 012D 77 D8 A2 91 01
E 0132 A1 88 00 E8 32
E 0137 00 3C 3B 77 CB
E 013C A2 92 01 B4 0B
E 0141 CD 21 B4 2C CD
E 0146 21 3A 2E 90 01
E 014B 75 F2 3A 0E 91
E 0150 01 75 EC 3A 36
E 0155 92 01 75 E6 B8
E 015A 00 4C CD 21 BA
E 015F 72 01 B4 09 CD
E 0164 21 B8 01 4C CD
E 0169 21 86 C4 25 0F
E 016E 0F D5 0A C3 49
E 0173 6E 76 61 6C 69
E 0178 64 20 54 69 6D
E 017D 65 2E 20 55 73
E 0182 65 3A 20 48 48
E 0187 3A 4D 4D 3A 53
E 018C 53 0D 0A 24 00
E 0191 00 00
RCX
93
W
Q
```

WAITTIL.COM

■ Uso:

WAITTIL hh:mm:ss

hh es la hora (00 a 23)
mm son los minutos (00 a 59)
ss son los segundos (00 a 59)
Debe incluir dos dígitos para cada uno, incluyendo los segundos, aunque estén a cero.

■ Ejemplos:

Para que WAITTIL espere hasta las 3:00 a.m., use:
WAITTIL 03:00:00
Para que espere hasta las 8:25:15 p.m., use:
WAITTIL 20:25:15

AGILER MOUSE

Si estás cansado de tu viejo ratón, por sólo 12.500 Ptas. (IVA y gastos de envío incluidos), podrás disponer del mejor ratón del mercado para tu PC.

INCLUYE EL PROGRAMA DE GRAFICOS DR. HALO III

Ref. AGM-01 12.500 pts.
(incluido IVA y gastos de envío)

El equipo consta de: Almohadilla, porta-ratón y todo el software necesario para su funcionamiento.

RECORTE Y ENVIE HOY MISMO SU PEDIDO

```
10 INPUT "Introducir la extensión del fichero: ",DS$
15 IF DS$="" THEN GOTO 115
20 SLEN=LEN(DS$)
25 PRINT:PRINT "Buscando los ficheros con extensión: ";DS$
30 ON ERROR GOTO 40
35 COUNT=COUNT+1
40 IF COUNT=1 THEN CHGDRV$="c:"
45 IF COUNT=2 THEN CHGDRV$="d:"
55 IF COUNT > 2 GOTO 110
60 SHELL CHGDRV$
65 SHELL "chkdsk /v>DIR$.$_$"
70 OPEN "DIR$.$_$" FOR INPUT AS #1
75 INPUT #1,DIRSTR$
80 LSET DIRSTR$=DIRSTR$
85 IF RIGHT$(DIRSTR$,SLEN)=DS$ THEN SHELL "Erase "+DIRSTR$
90 IF EOF(1) THEN 95 ELSE 75
95 CLOSE #1
100 SHELL "del dir$.$_$"
105 GOTO 35
110 PRINT:PRINT "Todos los ficheros: "DS$" han sido borrados"
115 SHELL "c:"
120 SYSTEM
125 END
```

CLAVES PARA HACER UN BOOT MAS RAPIDO

Es posible crear un programa DEBUG que simule la pulsación de Ctrl, Alt y la tecla numérica menos? Esa combinación de teclas bascula la velocidad de mi clónico XT entre 4.77 y 8Mhz. Al iniciar, el valor por defecto es 4.77MHz, pero me gustaría poder conmutar a una velocidad más rápida desde AUTOEXEC.BAT

Es bastante fastidioso. Cada mes tenemos al menos dos peticiones de este tipo, de modo que no es la única persona que considera que debe existir un método mejor. Los programas pueden simular pulsaciones en memoria (buffered) (como la pulsación de teclas de caracteres y las de función) de una forma bastante sencilla, y con un ligero toque también pueden simular combinaciones que no estén en memoria (unbuffered) (como Ctrl-Alt, la tecla que se usa para llamar al SideKick).

Pero por razones demasiado complejas para referirnos a ellas, es extremadamente difícil simular Ctrl-Alt-Menos en software.

Pero eso no es decir que no se puede simular el efecto de oprimir dichas teclas. Intenta el siguiente programa. En primer lugar, introduzca, con el editor de textos ASCII, estas líneas en un fichero que se llame SPEED.SCR:

```
N SPEED.COM
E 0100 EB 17 90 4D 75 73 74 20
E 0108 73 70 65 63 69 66 79 20
E 0110 2B 20 6F 72 20 2D 0D 0A
E 0118 24 BE 80 00 80 3C 02 73
E 0120 08 B4 09 BA 03 01 CD 21
E 0128 C3 8A 44 02 3C 2B 75 07
E 0130 E4 3D 0C 04 E6 3D C3 3C
E 0138 2D 75 E6 E4 3D 24 FB E6
E 0140 3D C3
RCX
0042
W
Q
```

Después teclea:

DEBUG SPEED.SCR

El resultado es SPEED.COM, una utilidad corta que elevará y disminuirá la velocidad en algunos PC. Para ir a mayor velocidad, teclea:

SPEED +

Asegúrate de separar SPEED del signo más (+) sólo con un espacio. De la misma forma, para disminuir la velocidad, teclea:

SPEED -

Esto funciona en muchos clónicos XT, en particular los que llevan BIOS de Phoenix, pero no en todos. En vez de volverlo loco con las pulsaciones, lo que hace SPEED es envíar al disco duro el mismo comando que enviaría BIOS al oprimir Ctrl-Alt-menos. Por desgracia no es un comando estándar; varía de un PC a otro.

Como borrar ficheros en discos y subdirectorios

Usa este programa BASIC, CROSSDEL, para borrar ficheros no deseados en cualquier lugar de tu disco duro.

¿Tu disco duro ha llegado a reunir un enorme conjunto de ficheros olvidados y nombres sin sentido? Buscar y borrar grupos de ficheros no deseados en una estructura de disco grande y complicada puede consumir mucho tiempo. Para empeorar las cosas, muchos programas (y usuarios) insisten en mantener varias copias de ficheros de seguridad (backup) que terminan por copar el disco. Piensa en un procesador de textos que crea ficheros .BAK siempre que se abre un documento nuevo o uno ya existente.

Esta es una forma sencilla de eliminar rápidamente los ficheros cuya extensión se ajusta a una cadena que hayas introducido. CROSSDEL usa el comando SHELL de BASIC para cargar versiones secundarias del procesador de comandos DOS que realiza los cambios de directorios necesarios y borra los ficheros que te estorban.

■ Cómo crearlo

Usa cualquier editor ASCII para crear CROSSDEL.BAS Una vez que hayas salvado el fichero en el disco, lo primero es ejecutarlo con el interpretador GW-BASIC, después carga y ejecuta este fichero. Si te resulta útil CROSSDEL, también puedes crear un programa ejecutable compilándolo con un compilador de lenguaje BASIC. Si sólo lo quieres cargar con el intérprete BASICA, tienes que cargar CROSSDEL de la forma siguiente. Tecles en el indicador C: **GWBASIC** y el ordenador te dará el indicador de comando BASIC "OK". Teclea después: **LOAD"CROSSDEL** y cuando BASIC diga "OK" de nuevo, ejecuta el programa tecleando **RUN.**

■ Cómo usarlo

Después de haber creado CROSSDEL.BAS pon el programa en el directorio raíz de tu primera unidad de disco duro (normalmente la unidad C:). Asegúrate de que los programas de DOS BASICA Y CHKDSK están en el directorio raíz o en subdirectorios que aparecen en el comando PATH de DOS. Probablemente encontrarás estos ficheros en el subdirectorio que contenga ficheros DOS dentro de tu disco. Cuando esté preparado, invoca CROSSDEL desde el indicador de comandos DOS o desde un fichero batch con el siguiente comando: **GWBASIC CROSSDEL**

■ Cómo adaptar CROSSDEL.BAS a sus necesidades

Dado que este programa está escrito de una forma muy sencilla en BASIC, te resultará muy fácil introducir cualquier modificación en él. Por ejemplo, en las líneas 40 y 45, puedes cambiar el programa para acomodar más o menos disqueteras al sistema del ordenador. Tal y como aparece aquí, el programa funciona en un sistema que dispone de dos disqueteras: C: y D:. Si tu sistema tiene más añade una línea, similar a la 45, por cada unidad adicional:

46 IF COUNT = 3 THEN CHGDRV$ = "e:"

47 IF COUNT = 4 THEN CHGDRV$ = "f:"

Además asegúrate de cambiar la línea 55 para que refleje el número total de disqueteras de tu sistema. Por ejemplo, si dispones de tres, la línea 55 debería ser:

55 IF COUNT 3 GOTO 110

Entre otros cambios que puedes hacer están los que añaden indicadores informativos o los que neutralizan algunos tipos de ficheros que se van a borrar.

■ Aviso

Esta utilidad busca –y borra– cualquier fichero que hayas especificado en el indicador. Incluso puede llegar a borrar ficheros de subdirectorios en directorios de alto nivel (top-level). Esta flexibilidad puede ser una bendición, pero también una maldición. Para ayudarte a evitar viajes embarazosos a última hora de la tarde a Egghead Software para buscar una copia de emergencia del programa Unerase de Norton, deberías insertar una línea de códigos tras la línea 20 que compruebe si el usuario ha introducido un nombre de fichero con las extensiones .COM o .EXE (correspondientes a los ficheros ejecutables DOS). Intenta añadir la siguiente línea:

21 IF RIGHT$ (DS$,3) = "EXE" OR RIGHT$ (DS$,3) = "COM" THEN 115

justo después de la línea 20. Este código lo primero que hace es comprobar si el usuario ha introducido un nombre de fichero que contiene las extensiones .EXE o .COM y no los borra. Incluso puedes usar múltiples líneas para comprobar los ficheros que no quieras borrar. Por ejemplo, podrías añadir:

22 IF RIGHT$ (DS$,3) = "BAS" OR RIGHT$ (DS$,3) = "DOC" THEN 115

inmediatamente después de la línea 21. Esta línea, además de evitar que se borren los ficheros de programas ejecutables (.COM y .EXE), protegerá los ficheros .BAS o .DOC.

UNA FORMA SEGURA DE PROTEGER AUTOEXEC.BAT

STARTUP

Evite que los software ingobernables hagan daño a tu fichero AUTOEXEC.BAT escondiendo este preciosísimo fichero bajo un "alias" que sólo tu sistema reconocerá. Los programas de software podrán añadir y modificar todo lo que quieran, pero nunca alterarán el verdadero AUTOEXEC.BAT.

Lo más peligroso es usar DEBUG para modificar COMMAND.COM de modo que invoque BUTOEXEC.BAT, el AUTOEXEC.BAT disfrazado, al iniciar el sistema. COMMAND.COM es el procesador de comandos de DOS, que actúa como interface entre usted y DOS.

Teclea cada línea como aparece, pulsando el retorno de carro después de cada entrada. La copia con tipo normal la genera su ordenador y también debería estar seguida de retornos de carro.

Proteger el command.com y el autoexec.bat puede evitarnos más de un disgusto.

```
C:DEBUG COMMAND.COM
-N KOMMAND.COM
-RCX
CX 62BC
:
-S 100 L 62BC "AUTOEXEC.BAT"
1351:1621
-D 1600
-E 1621
1351:1621 41.42
-W
-Q
```

La línea 4, que comienza con CX, muestra la longitud de tu COMMAND.COM y variará con la versión de DOS que esté usando. Asegúrate de usar la misma longitud de fichero de la línea 6, que comienza con -S 100. Los primeros cuatro números de la línea 7 pueden variar dependiendo de su sistema. La línea 8 descarga una rejilla de códigos en la columna 16 fila 8, en la pantalla. En la línea 10 se le instruye al nuevo procesador de comandos, KOMAND.COM a que invoque BUTOEXEC.BAT en lugar de AUTOEXEC.BAT. al llamar al sistema. Cambie la primera letra del nombre de fichero sustituyendo 42, el equivalente hexadecimal de B por 41 el equivalente hexadecimal de A.

Ahora, vaya al CONFIG.SYS y añada la línea siguiente, que le indica a DOS que use KOMMAND.COM al iniciar el sistema

SHELL=C:\KOMMAND.COM /P.

Por último, dele a AUTOEXEC.BAT. su nuevo disfraz, BUTOEXEC.BAT

BUTOEXEC.BAT

Si alguna vez desea terminar con la farsa y cambiar el sistema de nuevo a su nombre original, vaya a CONFIG.SYS.SYS y borre el comando SHELL. Después copie el contenido de BUTOEXEC.BAT en AUTOEXEC.BAT.:

C:COPY BUTOEXEC.BAT AUTOEXEC.BAT.

DISCO DURO

LIMPIEZA DE PRIMAVERA

Los ficheros inútiles de su disco duro se pueden borrar fácilmente con este fichero batch. Si se usa un carácter comodín DOS, SELDEL.BAT muestra un grupo de ficheros de una vez y permite borrar o salvar cada uno de ellos.

Por ejemplo, si teclea en el indicador DOS:

SELDEL *.*

el programa muestra todos los ficheros del directorio actual, seguido de: "Delete filename (D=Delete)?" Al teclear D se borra el fichero.

En primer lugar, cree un fichero ASCII tecleando las líneas que aparecen abajo. Debe insertar una línea de espacios antes de "r cx".

```
a 100
mov ah, 08
int 21
cmp al,44
jz 0100
cmp al,64
jz 0110
mov al,00
jmp 0112
mov al,01
mov ah,4c
int 21

r cx
16
n getd.com
w
q
```

Salve el fichero como GETD.COM. Teclee en el indicador DOS:

DEBUG GETD.SCR

Ahora cree SELDEL.BAT:

```
ECHO ECHO Delete %%1
(D=Delete)?  TEMPDEL.BAT
ECHO GETD > TEMPDEL.BAT
ECHO IF ERRORLEVEL 1
DEL %%1 > TEMPDEL.BAT
:FILE-LOOP
FOR %%I IN (%1) DO CALL
TEMPDEL %%I SHIFT
IF NOT '%1'== '' GOTO
FILE-LOOP
DEL TEMPDEL.BAT
```

SELDEL.BAT usa los comandos ECHO y I/O DOS redirecciona hacia las líneas 2, 3 y 4 para incorporar el fichero batch TEMPDEL.BAT, que elimina los ficheros especificados con cada iteración del loop FOR. Si está usando una versión DOS anteior a la 3.3, sustituya CALL TEMPDEL %%I SHIFT por COMMAND/C TEMPDEL %%I.

A punto de acabar la primavera, realizar una limpieza del disco duro puede liberarnos espacio que estábamos desaprovechando.

IR "DE TIENDAS" CON IBERSOFT

CONTROLAR LA TIENDA YA NO ES UN PROBLEMA

UN BUEN DIA, ACUCIADO POR UN INDICE DE VENTAS CIERTAMENTE DESMEJORADO, DON RAMON RODRIGUEZ DECIDIO QUE DEBIA REFORMAR SUS DOS "BOUTIQUES" DE ROPA FEMENINA QUE POSEIA EN LA CIUDAD. PARA ELLO, ENTRE OTRAS COSAS, SE HA DECIDIDO A INFORMATIZAR LA GESTION: "PARA GANAR TIEMPO Y DAR UNA IMAGEN MAS ACTUAL DEL NEGOCIO", SEGUN SUS PROPIAS PALABRAS.

En esta tarea tiene asesoría (su hija), que le ha recomendado utilizar un ordenador PC compatible y un programa nuevo pero muy efectivo: "TIENDAS" de Ibersoft. Le han dicho que está escrito en QBASIC, pero a él lo que le interesa es que funcione y sea fácil de usar.

Después de colocar el ordenador encima del mostrador, le ha conectado una impresora de comprobantes de compra y otra standard, una caja para el dinero e incluso un lápiz óptico. Luego ha instalado el programa en el disco duro y ha llegado el momento en que, con ayuda del manual, hay que comenzar a meter datos y abrir los diferentes ficheros que maneja este programa.

En primer lugar lo concerniente a su empresa. Todas las opciones se pueden seleccionar con menús y para este caso utiliza el de "PROGRAMAS GENERALES", en la parte correspondiente a entrada de empresas. Pulsando la tecla <F1>, un texto le aclara que dichos datos se pueden corregir en cualquier momento y que estos mismos datos serán los que aparezcan en la emisión de comprobantes y facturas.

Nuestro empresario inspecciona atento su trabajo y pasa a la selección de la impresora que va a usar. Busca entre toda la lista que le presenta la pantalla del ordenador hasta localizarla.

Una vez superado este asunto, Don Ramón se dispone a inicializar todos los ficheros que utiliza el sistema. Este paso sirve para crear los ficheros que luego con-

tendrán todos los datos de los productos, clientes, proveedores, etc.

A continuación es obligatorio configurar el sistema. En una pantalla va seleccionando el sistema a utilizar, que en su caso es el de "TIEMPO REAL"; por este motivo tiene que añadir a la configuración una impresora de tickets para el cliente y una caja para el dinero. Otra cosa que debe añadir es el lápiz óptico, del cual dispone, y que le servirá para leer mas rápidamente las etiquetas con códigos de barras, proporcionadas a su vez por el propio programa. Con esta configuración Don Ramón consigue convertir su ordenador en una moderna caja registradora.

Una vez instalado el ordenador y el programa, hay que empezar a meter datos en los ficheros; estos datos son los de todos los artículos que tiene actualmente en existencia en las dos tiendas. Don Ramón sabe, porque lo ha leído en el manual, que tiene que hacerlo con la opción "INICIO DE EXISTENCIAS", perteneciente al menú "OBTENCION DE RESULTADOS". También sabe que aunque se equivoque ahora no hay ningún problema, porque podrá corregir cualquier error más adelante. La tarea puede resultar un poco aburrida en principio, pero todo tiene su compensación, que en este caso es un ahorro de trabajo a la hora de hacer facturas, caja, etc.

Otros ficheros que tiene que actualizar son los de Tiendas, con los datos de los dos locales, el de Proveedores, el de Dependientes, y otros cinco mas para los artículos. El primero de ellos con los diferentes Modelos de ropa, otro para Tallas, el tercero con los Colores, otro con Series y el ultimo con Campañas. Aunque la tarea es ardua, Don Ramón no se desanima fácilmente y leyendo el manual se entera de que tiene códigos suficientes para diez tiendas, mil proveedores, cien colores diferentes, diez campañas y cien dependientes. Nuestro nuevo informático da por terminado el proceso en un tiempo prudencial.

Es necesario que el ordenador tenga todos estos datos antes de seguir adelante, ya que en el siguiente paso, el de introducir facturas, es necesario saber los códigos de cada una de las características de las existencias. Dicho de otra forma, tiene que introducir todas las facturas de compras que ha hecho hasta el momento. Con esto se crea también un fichero del stock que posee. Para meter estas facturas usa lógicamente el menú de "INTRODUCCION DE FACTURAS" y se dedica a capturar los datos correspondientes a cada compra que ha realizado. Entre estos está el proveedor, la tienda, el tanto por ciento de margen, el descuento y el IVA.

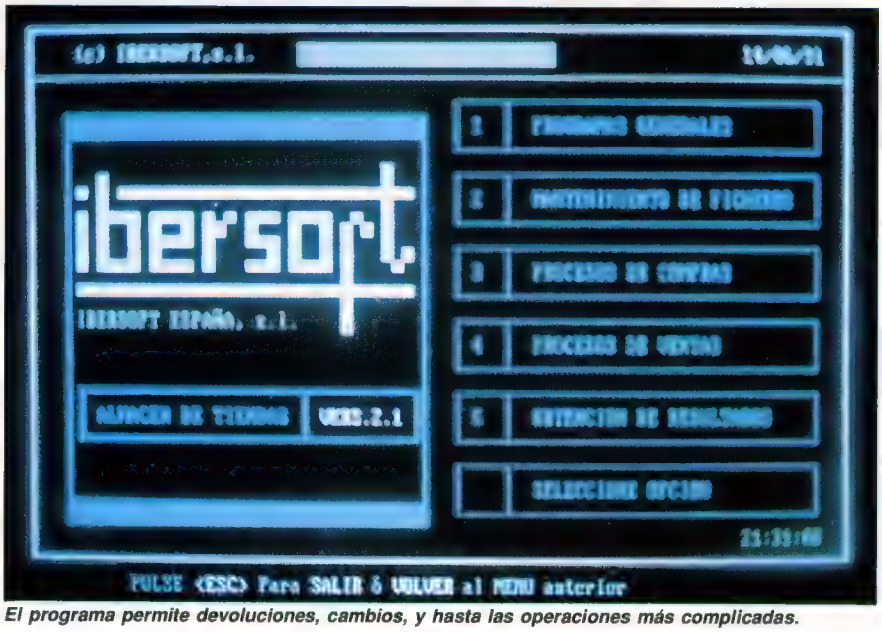
Seleccionando la opción correspondiente en el menú "PROCESO DE COMPRAS", el ordenador admite la devolución de la prenda y vuelve esta a incluirse en el stock, emitiendo la etiqueta con código de barras que se añadirá al artículo.

Por aquello de ver que la cosa funciona, le entra el gusanillo de ver sobre el papel los resultados de su trabajo, ya que es consciente de sus pocas tablas y no acaba de fiarse ni de él mismo ni del extraño artefacto ante el cual lleva horas y horas. Quiere sacar varios listados, utilizando para cada uno el menú correspondiente. Con el de Modelos utiliza la opción existente en el menú de "MANTENIMIENTO DE FICHEROS", con el de Referencias y el de Facturas ha de seleccionar el menú de "PROCESO DE COMPRAS" y con el listado de Existencias el de "OBTENCION DE RESULTADOS".

Una vez que tiene los listados en su poder se da cuenta de que ha habido fallos, pero eso no es problema ya que puede corregirlos fácilmente seleccionando la opción correspondiente a cada fichero.

Dentro del menú de facturas hay otro submenú que sirve para la actualización de stocks. Este es un proceso que le gusta mucho a nuestro empresario, porque la actualización es automática, basándose en las facturas que ha introducido anteriormente.

Muy sencillo es el asunto de la emisión de etiquetas, puesto que



El programa permite devoluciones, cambios, y hasta las operaciones más complicadas.

la que trabaja aquí es la impresora. Las etiquetas pueden llevar códigos de barras o no, dependiendo de si se dispone de lápiz óptico; como Don Ramón si lo tiene, lo selecciona en la pantalla. El ordenador las genera e imprime de forma automática y posteriormente, una vez pegadas en los artículos, pueden ser leídas rápida y fácilmente con el lápiz óptico, ahorrando tiempo en el momento de la venta.

Como ya está actualizado el stock, inmediatamente se puede empezar a vender usando el nuevo sistema. Cuando el empresario o el empleado abre la tienda por la mañana, selecciona dentro del menú "PROCESO DE VENTAS" la opción "GESTION DE VENTAS", con lo cual puede introducir las pesetas de cambio del día. Poco después llega la primera clienta, que tras un arduo proceso de convencimiento se queda con una falda modelo ABC y dos camisas del modelo XYZ. La dependienta retira las etiquetas con el código de barras de las prendas y va pasando el lápiz óptico por cada una de ellas. Cuando acaba esta sencilla operación marca su número de dependienta y pulsa <E><R>, apareciendo en pantalla el total de la compra. Si todo está correcto pulsa <R> otra vez y el monitor interroga sobre si la venta es en efectivo o a crédito. Como en este caso el pago es en efectivo, se introduce la cantidad entregada y en la pantalla aparece el cambio a devolver. Pulsando otra vez <R> se imprime el comprobante y finaliza el proceso.

A media mañana aparece por la tienda la señora de García, que viene un tanto acalorada a devolver una chaqueta que, según sus amigas, la hace parecer mas gruesa de lo que realmente es. No hay problema en la devolución, porque la amable dependienta sabe que, seleccionando la opción correspondiente en el menú "PROCESO DE COMPRAS", el ordenador admite la devolución de la prenda y vuelve esta a incluirse en el stock, emitiendo la etiqueta con código de barras que se añadirá al artículo.

Nuestro empresario modelo sabe que tiene muchas mas posibilidades con el programa, como imprimir recibos, hacer traspaso de género entre las tiendas, devolución de artículos o confección de facturas. Utilizará todas ellas aunque primero se tomará un respiro, que el día ha sido duro.

Otras opciones del programa también le permiten sacar listados con estadísticas de sus proveedores, artículos o dependientes. Incluso sabe que si se pierde una etiqueta con código de barras o un comprobante, está previsto el volver a repetirlos sin más problemas.

En general el programa es sencillo, claro y con un manual capaz de hacer que cualquiera, incluso aquéllos que no saben nada de informática, puedan hacerlo rentable en pocos días. Ya que hablamos de tiendas, podríamos decir que adquirir el IBERSOFT es una buena compra.

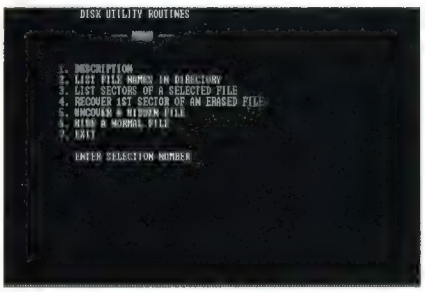
Mariano Benito

Una vez instalado el ordenador y el programa, hay que empezar a meter datos en los ficheros; estos datos son los de todos los artículos que tiene actualmente en existencia en las tiendas.

TIENDAS

- Distribuidor:
  IBERSOFT
  C/ Pantano de Bubal s/n
  50006 ZARAGOZA
  Telf. (976) 52 79 11
- Lo mejor:
  La cantidad de posibilidades que tiene.
- Lo peor:
  No poder corregir instantáneamente los errores.
- Precio:
  95.000 Ptas.

Shareware



TRATAMIENTO DE FICHEROS

- Distribuidor:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
- Precio:
995 Ptas.

Estamos ante un disco con muchos programas de utilidades para todos los gustos y siempre relacionadas con ficheros. Podremos convertir ficheros con extensión .COM o .EXE a formato hexadecimal y copiar un fichero de un disco con cara simple a otro con doble cara.

Entre los programas que contiene el disco los hay con extensión .BAS que requieren un intérprete BASIC, que puede ser Basic, Básica o Gwbasic.

Merece la pena destacar BEEP.COM, con el cual se gestionan sonidos a nivel de frecuencias, HIDEFILE.BAS, programa para ocultar ficheros, SHIFTBS.COM, que cambia la configuración del teclado y DISRTN.EXE, que ejecuta rutinas de disco mediante un menú de siete opciones.

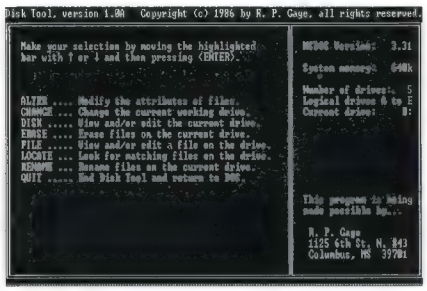
CHI-WRITER

- Distribuidor:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
- Precio:
995 Ptas.

Estamos ante un procesador de textos (en CGA o Mode 40) que ofrece la oportunidad de poder escribir con caracteres diversos, como letras griegas, góticas, scrip, itálicas, signos matemáticos, etc.

Al entrar en el programa un menú principal presenta las siguientes opciones: EDIT, DELETE, LOAD, SAVE, CHANGE, PRINT, FILE y QUIT. La selección de cualquiera de ellas da paso a nuevos submenús. La ayuda está siempre disponible mediante la combinación ALT-H.

La opción Edit nos permite escribir un documento y ver la página con gran información (página, número de línea, columna, espacio ocupado, etc...). Además cada palabra queda separada por un punto y, a la derecha, aparece una columna de caracteres indicadores de cómo la hemos terminado, en el más puro estilo WordStar.



DISK TOOLS

- Distribuidor:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
- Precio:
995 Ptas.

Este programa nos ofrece una serie de utilidades para el usuario que permitirá el acceso a cualquier disco flexible o duro de hasta treinta y dos megas. Podremos editar sobre un sector básico; tendremos acceso secuencial o aleatorio a cualquier sector del disco; cambiaremos los atributos de los ficheros contenidos en el disco, etc.

En realidad es una potente herramienta que evita engorrosas órdenes desde el DOS, aunque está soportado por éste.

Al iniciar el programa aparece un menú de ocho opciones a las que podremos acceder según nuestro interés (ALTER, CHANGE, COPY, etc.).

Siempre, mediante F1, tendremos a nuestra disposición la ayuda necesaria.

VENDO

PCTOOLS 6.0 DE LUXE por 8.000

En Castell. Ult.Versión. Discos Originales. Fantástico. Lleva 3 manuales. De lo más completo, con procesador de textos y diccionario incorporados.

COMANDANTE NORTON 3.0 por 5.500

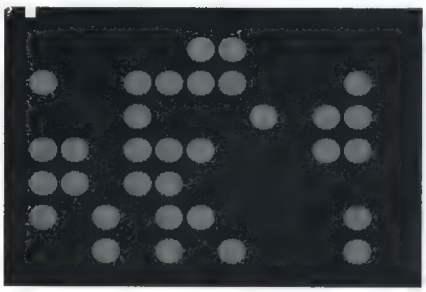
Ultima Versión Discos Originales más Manual

VENTURA PUBLISHER pts. a Convenir

El mejor programa de Autoedición En Castell. Discos Originales + Manual

TELF.: 924-31 60 58

Shareware



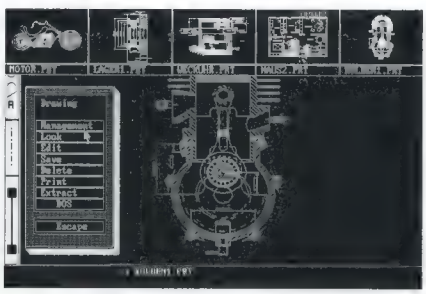
PROGRAMAS EDUCATIVOS

- Distribuidor:
  BMF Grupo de Comunicación S.A.
- Precio:
  995 Ptas.

Este disco contiene una insospechada cantidad de programas educativos y recreativos. Exceptuando uno que tiene extensión .EXE, el resto de los programas son en Basic, así que para ejecutarlos nos será imprescindible el intérprete.

La excepción citada, el programa .EXE, lleva por nombre BABYMATH y hace posible que los más pequeños se diviertan contando grandes puntos en la pantalla, según el número que introduzcan. El programa es similar a un intérprete logo, muy interactivo, ya que la respuesta es de carácter inmediato.

Otros programas son PIANO1, que convierte nuestro ordenador en un teclado con dos octavas, ALGEBRA, que nos muestra algunos gráficos de funciones trigonométricas (seno, coseno, tangente, etc.), CHEMTEST, que presenta una interesante serie de cuestiones químicas... La lista se alarga hasta un total de veinte programas.



MEGACAD

- Distribuidor:
  PC-SIG
- Precio:
  3.600 Ptas.

Estamos ante un interesante programa que viene en tres discos y requiere una instalación previa en disco duro.

En definitiva, como su nombre indica, consiste en un diseñador gráfico. Con él podremos dibujar y realizar proyectos de diseño con nuestro ordenador.

La pantalla principal recuerda a otros programas de dibujo o diseño, tales como DRGENIUS o PAINT. Tiene un menú a la izquierda, que se abre en nuevos submenús al indicar la opción (admite el uso de ratón), así como menús en la parte inferior y superior.

En la zona de trabajo advertimos una diferencia con los programas anteriormente nombrados, está llena de puntos que nos pueden servir de referencia para trazar nuestras líneas o indicar puntos por donde deben pasar las curvas que deseemos. Pero estos testigos pueden desaparecer si así lo deseamos.

Por último indicar que contiene una calculadora residente y una pequeña biblioteca de imágenes con las que podemos trabajar. Así mismo cuenta con opciones tipo macro.

NAGEL ART

- Distribuidor:
  SOFT-SHARE
- Precio:
  300 Ptas.

Programa artístico que nos demuestra el magnífico arte del diseñador y dibujante Pat Nagel. Contiene dos opciones de gráficos, EGA o VGA, que deberemos elegir previamente a la visualización del programa.

Todo es una demostración, mediante veinticuatro magníficas imágenes, de la perfección que se puede conseguir al dibujar con el ordenador o simplemente. Nosotros sólo tendremos que teclear el nombre del programa y sentarnos cómodamente delante de nuestro monitor para deleitarnos con unas maravillosas imágenes llenas de color y perfección que irán apareciendo, sin manipulación alguna por nuestra parte. El tema es monográfico sobre la mujer, con bellas modelos y un colorido elegante y estudiado.

Shareware

JIGSAW

- Distribuidor: **ALIS-SDP**
- Precio: **995 Ptas.**

Estamos ante un programa verdaderamente entretenido, un juego válido, tanto para mayores como chicos. En el fondo es algo sencillo y muy utilizado en ordenadores, puesto que se trata de un puzzle.

Hay, sin embargo, variantes sobre los puzzles de siempre. En primer lugar se nos ofrecen cuatro imágenes diferentes: bailarina, hidra, perro y un curioso "cuadro" que da nombre al programa. Aún hay más, ya que podremos fragmentar la imagen en porciones diversas, según el nivel que escojamos, desde novato a maestro. Así la imagen se dividirá en pocas o muchas fracciones y luego se descolocarán, mezclándose. Ahora comienza nuestro trabajo, reconstruir la imagen de forma correcta y para ello contaremos con una ayuda muy apreciable, ya que cada vez que coloquemos correctamente un fragmento, un sonido nos indicará que vamos por el buen camino.

El programa admite ratón y lo recomienda encarecidamente.

CHEMVIEW & CHEMICAL

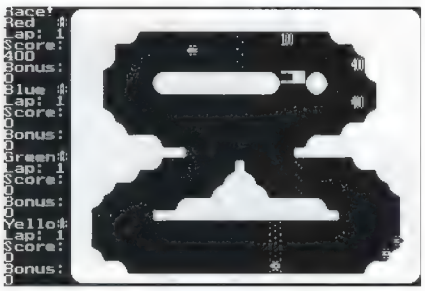
- Distribuidor: **SOFT-SHARE**
- Precio: **600 Ptas.**

Este programa está contenido en dos discos. Con él vamos a disfrutar de una magnífica lección de química molecular, ya que nos va a brindar la oportunidad de observar la molécula o átomos de los elementos que elijamos de la tabla periódica.

En el primer disco podemos ver varios ejemplos, como la molécula del agua y de una vitamina. La visión es tridimensional y el movimiento completo en todos los ejes, pudiendo variar la visión en ángulo y sentido.

Desde la tabla periódica podemos seleccionar el elemento que queremos ver, pudiéndolo hacer en forma atómica o molecular, así como algunas combinaciones de elementos. También se nos da toda una serie de información auxiliar.

Mediante diversos comandos podremos acceder a la tabla periódica o a la visualización del átomo o molécula elegida. También con los cursores y otras teclas podremos mover el dibujo tridimensional a nuestro antojo, obteniendo un resultado magnífico.



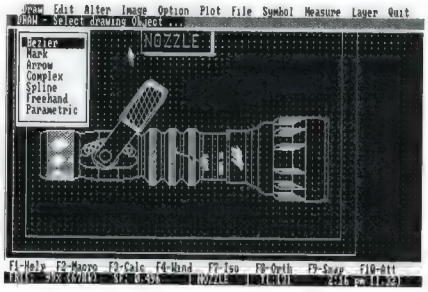
RACE

- Distribuidor: **ALIS-SDP**
- Precio: **995Ptas.**

Estamos ante un juego clásico en los ordenadores y máquinas de video juegos. Se reproduce una carrera de coches y tenemos la posibilidad de seleccionar el número de coches que competirán. Los manejaremos con diversas teclas y tendremos que evitar muchos obstáculos que irán apareciendo según el nivel de juego en que estemos. Evidentemente podemos conducir un sólo vehículo, siendo manejado el resto por el propio ordenador.

El menú de inicio tiene varias opciones, incluyéndose una para cambiar de circuito. Se requiere cierta práctica para llegar a la meta el primero y evitar un choque, que hará que nuestro coche sea pasto de voraces llamas y un presuroso y simpático helicóptero venga a socorrernos.

Shareware



DRAFT CHOICE

- Distribuidor: **PC-SIG**
- Precio: **1.200 Ptas.**

Otro programa más de dibujo o diseño gráfico por ordenador. Mantiene las pautas normales de estos programas, permitiéndonos dibujar (sin colores) por la zona de trabajo, con la variante de que podemos introducir texto y no solamente de forma horizontal, sino variando permanentemente su ubicación. Indicándolo así mediante la opción oportuna, podremos colocarlo cómo y donde deseemos.

El programa es bastante completo, facilitando crear complicadas figuras geométricas con sólo dos coordenadas.

La presentación se realiza mediante opciones en la parte superior e inferior, que mediante el ratón podemos elegir a nuestro albedrío, abriéndose submenús y ventanas constantemente, lo cual ofrece cada vez mayor número de probabilidades de trabajo. Contiene opción de ayuda y calculadora residente.

FIND DUPLICATES

- Distribuidor: **ALIS-SPD**
- Precio: **995 Ptas.**

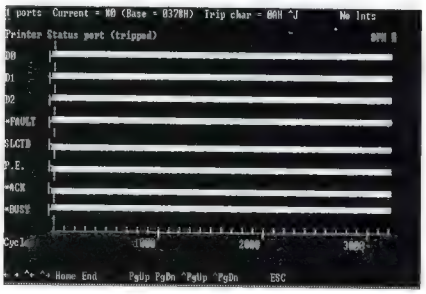
Find Duplicates es un programa de utilidades para P y compatibles con disco duro. Sirve para buscar archivos duplicados en cualquier subdirectorio del disco duro. Los busca y los presenta en pantalla para que demos nuestra conformidad.

Está escrito en Turbo Pascal y requiere un mínimo de 256 K de RAM.

Realiza, utilizando trece teclas diferentes, las siguientes acciones:

- Búsqueda del drive especificado para todos los subdirectorios.
- Búsqueda de cada directorio para todos los archivos.
- Elegir y almacenar todos los archivos.
- Encontrar archivos duplicados.

En el directorio de este disco hay toda una serie de pequeños y potentes programas que complementan y agilizan la labor de búsqueda y captura.



HIGH MEMORY

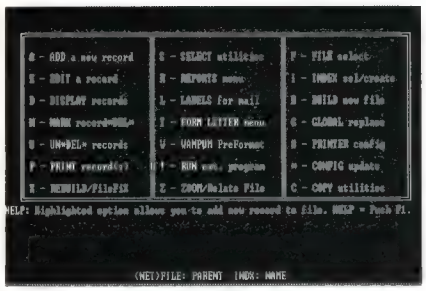
- Distribuidor: **ALIS-SDP**
- Precio: **995 Ptas.**

Se trata de una larga serie de utilidades de propósito general y otras específicamente diseñadas para trabajar con una gran memoria.

Básicamente la idea es añadir memoria a nuestro PC.

Como muestra tenemos EDISK.BIN, con la cual crearemos un disco RAM en los bloques D y E de 128 k.; HI-LOAD.COM, utilidad para cargar en memoria programas residentes; MEMPEEK.COM, para examinar íntegramente la memoria de 1Mb. y MAPMEM.COM, que nos muestra un mapa de memoria en nuestro computador junto a información varias referentes a esta.

Shareware



WAMPUM

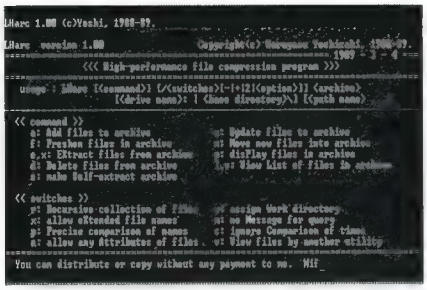
- Distribuidor: **PC-SIG**
- Precio: **1.200 Ptas.**

Es un interesante programa, producto compatible con una de las aplicaciones más usadas en el mundo de la informática, como es la base de datos.

Wampum es un software para trabajar con programas dBASE, con menús más manejables y dándonos una mayor velocidad en cualquiera de las acciones de los programas Dbase. En la presentación se nos indica una tabla de velocidades y vemos que, con Wampum, es posible ganar tiempo.

Es capaz de soportar cuatrocientos campos por dato de base y sirve para .PCX de campos de imágenes, soportando gráficos en Hércules, EGA y VGA.

Es en definitiva un buen gestor de dBASE en cualquiera de sus versiones, pero muy especialmente para trabajar con el dBASE III.



LHARC

- Distribuidor: **ALIS-SDP**
- Precio: **995 Ptas.**

Bajo el titulo genérico de Lharc se encuentran cinco subdirectorios, cada uno con un programa diferente: 2LZH, LHARC, LHDIR, MAD Y ZIPNOTE.

Es una serie de pequeñas utilidades que nos permitirán trabajar con ficheros, tanto para comprimirlos como para descomprimirlos. Ficheros con extensiones tales como .ZIP, .ARC o .PAC, los podremos convertir en formatos diferentes y ejecutables desde nuestro ordenador (como formatos LZH, etc...)

Para poder aprender el formato de utilización de estos programas, cada uno de ellos contiene un fichero de texto a modo de manual. Así que desde el DOS, mediante el comando TYPE y el filtro MORE, podremos ir leyendo y aprendiendo su utilización. Especialmente recomendado para aquellos que trabajan con modem o tienen problemas de espacio.

PCX CLIP ART

- Distribuidor: **SOFT-SHARE**
- Precio: **3.000 Ptas.**

Soft-Share tiene en su catálogo una colección de diez discos especialmente dedicada a los amantes del diseño y dibujo. Bajo el nombre genérico de "PCX CLIP ART", una inmensa cantidad de dibujos se encuentra disponible para todo aquel que trabaje con algún programa que soporte ficheros con extensión PCX. La librería contempla una amplia faceta temática, siendo probablemente una de las mas completas que puede perfectamente servir de punto de partida para iniciar un archivo de imágenes.

DIRECCIONES

ALIS-SDP
Apdo. 934 18080 Granada
Tel. 958-494158

SOFT-SHARE
C/ Montera 34 28013 Madrid
Tel. 91-5231948

BMF Grupo de Comunicación.
García de Paredes 76 Dup.
28010 Madrid Tel. 91-3193981

SOFT MAIL
C/ Muntaner, 44-08011 Barcelona
Tel. 93- 451 30 22

PC-SIG
C/ Sorzano, 21-1ºB-28043 Madrid
Tel. 91-519 20 09

EL SHAREWARE SE ESTA CONVIRTIENDO EN NUESTRO PAIS EN UNA DE LAS OPCIONES MAS FUERTES A LA HORA DE ADQUIRIR PROGRAMAS PARA EL ORDENADOR DE CASA O LA OFICINA. LAS RAZONES SON MUCHAS Y PARA DISIPAR DUDAS Y ACLARAR CONCEPTOS NOS HEMOS REUNIDO CON LOS RESPONSABLES DE LA EMPRESA SOFTWARE INTERNATIONAL GROUP, QUE OS SONARA MAS SI LA DEJAMOS EN SUS SIGLAS: SIG.

UN AMPLIO CATALOGO DE PROGRAMAS

SHAREWARE DE PRIMERA MANO

PC SOFT: ¿A qué se dedica Software International Group?.

SIG: Nuestra labor principal es la de dar al usuario del mercado español software de calidad a un precio asequible, es decir, Shareware.

PC SOFT: Comencemos con una definición del termino.

SIG: Es una estrategia de mercado. Los programas que actualmente se venden, llevan añadido en el precio unos gastos muy elevados de promoción, diseño, etc. Esto supone que el usuario, al adquirirlos, pague algo más que lo que es el propio programa. Shareware, por el contrario, no incorpora la mayor parte de estos gastos, ya que el usuario, contacta directamente con el propio autor. Pero hay que decir que existe una confusión entre lo que es Dominio Público y Shareware. El primero no tiene copyright y el autor cede los derechos para que su programa sea copiado y modificado libremente. Por el contrario, shareware si tiene copyright y, por tanto, no se puede vender libremente ni modificar el listado sin la autorización expresa del autor.

Existe una gran ventaja del Shareware con respecto no sólo a programas de Dominio Público, sino también a comerciales (Shareware también son programas comerciales) ya que, normalmente, el test de prueba de uno de estos programas se hace sobre unas 2.000 a 3.000 personas, mientras que el shareware suele alcanzar las 25.000. Por tanto el autor tiene una idea más exacta de lo que realmente necesita el usuario.

Por ejemplo, el programa WAMPUM, que es una potente base de datos, ha llegado a tal extremo de perfeccionamiento que ha sido necesario decirle al autor que se dedicara a otros programas y abandonara la idea de seguir haciendo versiones más avanzadas. Creemos sinceramente que todo lo necesario ya lo tiene incorporado.

PC SOFT: ¿En qué niveles se mueve el Shareware?.

SIG: Actualmente uno puede adquirir un programa entre las 2.500 ptas y las 20.000 ptas, dependiendo, lógicamente, de la utilidad de cada programa y sus prestaciones.

PC SOFT: Suponiendo que alguno de nuestros lectores quisiera comercializar un programa que ha desarrollado y hacerlo mediante el sistema de shareware, ¿cuáles serían los pasos a seguir?.

SIG: Sólo tiene que enviarnos el programa, o una demo, a Software International Group y nosotros lo analizaremos, viendo las

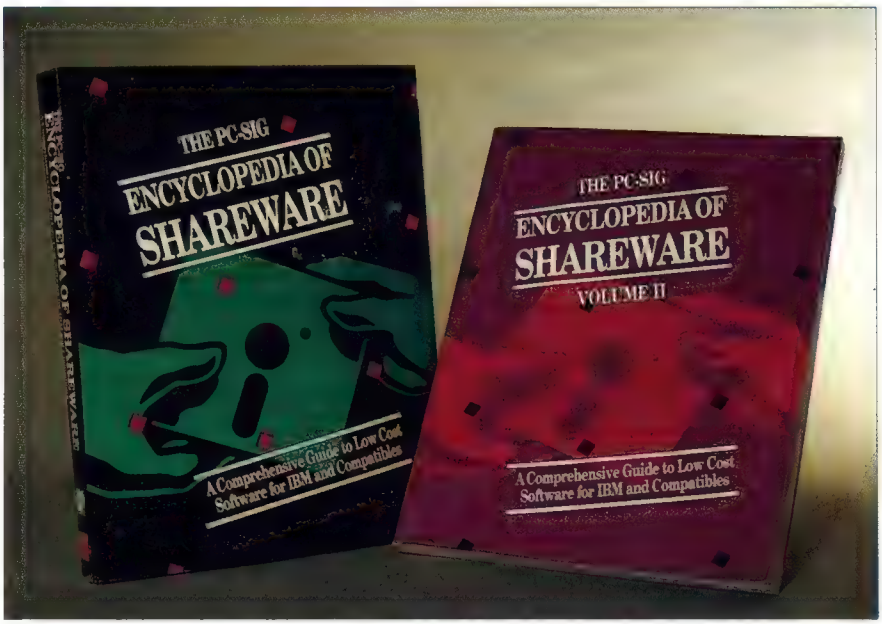
posibilidades que tiene de comercialización. Si el programa resulta bueno e interesante, es incluido automáticamente en el catálogo. Lo que nunca haremos es dar un programa de unas prestaciones idénticas a uno que ya estemos comercializando. Actualmente nos están llegando varios juegos, de los cuales, un gran número aparecerán en catálogo.

PC SOFT: Comentáis que existe un catálogo. ¿Cómo se puede conseguir y cuál es su periodicidad?.

SIG: La forma de recibirlo es contrarembolso de 3.000 ptas al año, lo que da al usuario el derecho a adquirir cualquier programa que se encuentre en el catálogo con un descuento del 50%. Su publicación es anual y todas las modificaciones que se van realizando durante el año, como puede ser la aparición de nuevos productos o la incorporación de versiones actualizadas, se realiza mediante la entrega de un disquette, de forma gratuita, con todos los datos. En Estados Unidos intentamos que sea cada seis meses, lo que sucede es que a veces sólo aparece uno al año.

PC SOFT: ¿Qué opinan en Software International Group del mercado español en lo referente al uso del software de Dominio Público y Shareware?.

SIG: Estamos convencidos de que va a funcionar, pero es una tarea de todos el hacer posible que esto salga adelante. Es muy importante la labor del usuario registrando el programa que vaya a usar, ya que de esta forma el autor sigue trabajando en nuevas versiones y aplicaciones. No cabe duda que las empresas también tenemos una gran responsabilidad si engañamos al usuario, por ejemplo, dándole instrucciones en español, cuando el programa originalmente no las lleva. Ello induce a que no lo registre por que las que le van a llegar van a estar en inglés. Por



Catálogo de Shareware que se ofrece a los usuarios por 3.000 ptas. con un descuento del 50% en la compra de programas.

El Shareware no añade gastos de promoción ni diseño, ya que el usuario contacta directamente con el autor.

tanto debemos de respetar el trabajo del autor. En países como Francia y Alemania, se pueden hacer traducciones autorizadas a estos idiomas, pero en España, hasta que el mercado no crezca un poco más, no estaremos en situación de realizar este proceso. De todas formas, SIG tiene los derechos de traducción de muchos programas y estamos planteando la posibilidad de hacerlo a corto plazo.

PC SOFT: En Estados Unidos existe la ASP, una asociación para el uso del Shareware. ¿Existe algo parecido en España?.

SIG: De momento no. El mercado español es aún muy joven en el uso del Shareware, tan sólo lleva dos años, mientras que en países como Inglaterra o Australia ya se han creado este tipo de asociaciones.

PC SOFT: ¿Piensa Software International Group promover alguna actividad de este tipo?.

SIG: Efectivamente. Estamos hablando con varios autores y gente importante dentro del mundo del Shareware, porque consideramos muy importante que se cumplan las normas de utilización de este tipo de programas y porque los autores y usuarios tienen que estar representados por alguien. Es una pena ver como empresas piratas se dedican a estropear un mercado tan útil para todos.

Federico Rubio

- Dirección:
  SIG
  C/Sorzano 21, 1º B
  28043 MADRID
  Tel.: (91) 519 20 09
- Precio del Catálogo:
  3.000 Ptas.

LA MANERA MAS RAPIDA DE MOVERSE EN LOS PROGRAMAS

EN EL NUMERO DE NUESTRA REVISTA DE MARZO DEL 91 APARECIA UNA APLICACION EN TURBO PASCAL QUE DIBUJABA VENTANAS DEFINIDAS POR EL USUARIO. ME ATREVO A COGER EL TESTIGO E INTENTAR AMPLIAR UN POCO AQUELLA RUTINA. LO VOY A HACER CON TURBO C++ VALIENDOME DE LAS NUEVAS E INCREIBLES POSIBILIDADES QUE ESTE COMPILADOR OFRECE.

DISEÑO DE VENTANAS EN C++

Para ello se van a crear dos clases (objetos en otros lenguajes) que vamos a llamar Window y Screen. La primera nos servirá para dibujar una ventana; algo parecido a lo que hacía la mencionada rutina en Pascal, salvo que, los datos que son sobreescritos no se pierden y se pueden recuperar luego. Otra característica añadida es la que le da un título y, a partir de ahí, podremos llamar a cualquier ventana por su nombre.

Por su parte, Screen nos permitirá controlar varias ventanas a la vez, activando o desactivando las que deseemos.

En el listado 1 aparecen las definiciones de estas dos nuevas clases.

Ahora necesitamos crear las funciones miembro (también llamadas métodos) que nos ayuden a manipular estos objetos. El listado 2 nos muestra las funciones que hemos diseñado para manipular nuestras Windows y nuestra Screen.

Editando, salvando y compilando, luego, estos dos archivos por separado, con los nombres que aparecen en su cabecera, podremos manipular hasta 10 ventanas (o más, con tan solo modificar la constante max_windows), linkando nuestros programas con el módulo .OBJ resultante. (Esto también lo podemos hacer abriendo un proyecto que, además de incluir nuestros ficheros, haga lo propio con WINDOWS,CPP o bien WINDOWS.OBJ).

En el listado 3 hay un pequeño programa que nos permite comprobar el funcionamiento de nuestros objetos; visualiza, también, algunos problemas que pueden aparecer si superponemos varias ventanas. Así pues, estudiándolo, nos puede servir para aprender lo que se puede y lo que no se puede hacer. Para ejecutarlo basta editarlo, salvarlo y luego abrir un proyecto que incluya los ficheros WINDOWS.CPP, WINDEMO.CPP y luego pulsar Ctrl + F9.

Para manipular las ventanas lo primero que hay que hacer en nuestros programas es crear un objeto de la clase Screen tal como aparece en el programa de demostración:

Screen panta. Asi creamos un objeto panta de la clase Screen (Pantalla).

Para crear (añadir) ventanas a nuestra panta debemos poner panta.add_w(left, top, right, bottom, attrib, name); donde los 4 primeros argumentos son las coordenadas de la ventana, el quinto es el atributo que deseamos para esa ventana (si no nos queremos complicar la vida podemos poner color de las letras + (color del fondo < 4) tal como se hace el windemo.cpp) y el quinto es el nombre por el que, a partir de ahora, llamaremos a esta ventana.

Una vez introducida una o más ventanas, ya podemos escribir en ellas, teniendo en cuenta, eso sí, que la ventana activa es la última introducida.

Podemos usar cualquier función de la librería del Turbo C++ para escribir colorear o mover el cursor dentro de la ventana. Sin embargo si queremos que todo vaya como la seda, habrá que usar las nuevas funciones: panta.pen(), panta.paper(), y panta.clear_w() para cambiar el color de las letra, el del fondo o borrar la ventana para que el objeto que denominamos panta sepa cuales son los atributos de la ventana, y para que, al borrar la ventana, ésta quede del mismo color que cuando la creamos (y no con los atributos que estemos usando actualmente).

Una vez que una ventana ya no nos interesa, pondremos panta.del_w(name), donde name debe ir entrecomillado si es una constante, o ser un puntero al nombre que le dimos a esa ventana al crearla.

Si no queremos borrar la ventana actual pero queremos pasar a escribir en otra, lo que tenemos que hacer es escribir panta.activa(name) donde name tiene la misma sintaxis y significado que en panta.add_w() y en panta.del_w().

Las demás funciones que aparecen en los listados son para uso interno, y por lo tanto no debería prestárseles demasiada atención a no ser que queramos modificar el programa o enterarnos de su funcionamiento.

Sólo queda decir que panta es el nombre que le hemos puesto a nuestra pantalla. Cualquiera puede ponerle otro; sólo habrá de sustituir panta por el nombre que decidas ponerle.

Por último, debo recordar que esta aplicación funcionará en modos de texto de 80 columnas, 25 líneas y en color. (Si es un modo de 80 * 25 mono sólo hay que cambiar la constante SCREEN al valor 0xB000).

WINDOWS.H

```
//WINDOWS.H: Un sistema de ventanas
de texto para PC y compatibles.

#ifndef WINDOWS_H
#define WINDOWS_H

#include <conio.h>

const int max_windows = 10;

class Window
{
    char *name;
    int left_x;
    int top_y;
    int right_x;
    int bottom_y;
    unsigned char window_attr;
    unsigned char text_attr;
    int cursor_x;
    int cursor_y;
    long n_chars;
    unsigned * buffer;
public:
    void make_box(void);
    void title(char *msg, unsigned
char attrib);
    void title(char *msg){title(msg,
window_attr);};
    friend class Screen;
};

class Screen
{
    Window *w;
    int n_w;
    int w_on;
    int C_X;
    int C_Y;

    int find_w(char *);

public:
    Screen(){n_w = 0; w_on = -1; C_X
= wherex(); C_Y = wherey();
    w = new Window[max_windows];};
    Screen();
    void draw(int number);
    void add_w(int left, int top, int
right, int bottom,
    unsigned char attrib = 7, char *
w_name = '');
    void del_w(char * w_name);
    void activa(char * w_name, int
flag);
    void activa(char *
w_name){activa(w_name, 0);};
    void pen(unsigned char color);
    void paper(unsigned char color);
    void clear_w(void);
};

#endif WINDOWS_H
```

WINDEMO.CPP

```
//WINDEMO.CPP: Demostración de
ventanas.

#include "windows.h"
#include <conio.h>

void main()

{
    Screen panta;

    panta.add_w(1, 1, 80, 25, RED +
(LIGHTGRAY <4), "pantalla");
    panta.add_w(20, 10, 70, 24, RED +
(BLUE < 4), "w_1");
    cputs("La cadena comienza en 1,1");
    gotoxy(5,5);
    cputs("Esta es la ventana 1");
    getch();
    panta.add_w(5, 5, 75, 12, BLUE +
(RED < 4),"w_2");
    cputs("Esta es la ventana 2");
    getch();
    panta.add_w(7, 7, 65, 20, YELLOW +
(GREEN < 4), "w_3");
    panta.pen(RED);
    panta.paper(BLUE);
    cputs("Esta es la ventana 3 y
escribo con diferente color");
    getch();
    panta.clear_w();
    gotoxy(3,2);
    cputs("Hemos borrado la ventana
utilizando -panta.clear()-");
    getch();
    clrscr();
    cputs("Ahora borramos la ventana
con -clrscr()- del Turbo C++\r\n");
    cputs("Se puede comprobar los
diferentes efectos");
    getch();
    panta.del_w("w_3");
    getch();
    panta.del_w("w_1");
    getch();
    cputs("\r\n Esto es lo que no
deberiamos hacer\r\n");
    cputs("Deberiamos haber borrado
primero la ventana w_2\r\n");
    cputs("Esto es asi por estar
superpuestas\r\n");
    cputs("Si no hay superposicion, da
lo mismo.");
    getch();
    panta.del_w("w_2");
    getch();
    panta.del_w("pantalla");
}
```

WINDOWS.CPP

```
//WINDOWS.CPP: Ventanas de texto para
PC compatibles.

#include <conio.h>
#include <dos.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include "windows.h"

#define SCREEN 0xB800

//*************************************
//Pone un recuadro.

void Window::make_box()
{
          register i;

          window(1, 1, 80, 25);
          textattr(window_attr);
          for(i = left_x; i++
right_x - 1;){
              gotoxy(i, top_y);
              cprintf("%c", 205);
//Dibuja la linea superior.
              gotoxy(i, bottom_y);
              cprintf("%c",205);
//Dibuja la linea inferior.
            }
  for(i = top_y; i++  y -1);
     gotoxy(left_x, i);
     cprintf("%c", 186); //Dibuja la
linea izquierda.
     gotoxy(right_x, i);
     cprintf("%c", 186); //Dibuja la
linea derecha.
  }
  gotoxy(left_x, top_y);
  cprintf("%c", 201); //Esquina superior
izquierda.
  gotoxy(right_x, top_y);
  cprintf("%c", 187); //Esquina superior
derecha.
  gotoxy(left_x, bottom_y);
  cprintf("%c", 200); //Esquina inferior
izquierda.

  //Esquina inferior derecha.

  if((right_x == 80) && (bottom_y =
25)) //Si va a producir scroll
     poke(SCREEN, 0xF9E, 188 +
(window_attr < 8)); //lo evita asi
  else{
     gotoxy(right_x, bottom_y); //si
no, lo hace normalmente
     cprintf("%c", 188);
  }
  gotoxy(left_x + 1, top_y + 1);
}

//*************************************
```

```
//Centra un titulo.

void Window::title(char *title,
unsigned char attrib)
{
  char *title_ptr;
  int title_count, x;
  make_box();
  for(title_ptr = title, title_count =1;
*++title_ptr;
        title_count++);
  x =(right_x - left_x - title_count)/2
+ left_x + 1;
  gotoxy(x, top_y);
  textattr(attrib);
  cprintf("%s",title);
}

//*************************************
//Destructor del objeto (clase)
llamado Screen.

Screen::Screen()
{
    while(n_w)
        del_w(w[n_w - 1].name);
    window(1, 1, 80, 25);
    gotoxy(C_X, C_Y);
    delete w;
}

//*************************************
//Busca el nombre de una ventana y
retorna su numero.

int Screen::find_w(char *name)
{
    register i;

    for (i = 0; i  n_w; i++)
        if (stricmp(w[i].name, name)
== 0)
   return i;
    return -1;
}

//*************************************
//Dibuja una ventana existente.

void Screen::draw(int number)
{
    w_on = number;
    w[w_on].make_box();
    w[w_on].title(w[w_on].name);
    window(w[w_on].left_x + 1, w[w_on].top_y + 1,
        w[w_on].right_x - 1,
w[w_on].bottom_y - 1);
    clrscr();
}

//*************************************
//Crea una nueva ventana.
void Screen::add_w(int left, int top,
```

```
int right, int bottom,
    unsigned char attrib, char * w_name)
{
    if(n_w   max_windows){
        //Memoriza la posicion del
cursor de la ventana actual.
        w[w_on].cursor_x = wherex();
        w[w_on].cursor_y = wherey();
        //Actualiza los datos de la
nueva ventana.
        w[n_w].name = w_name;
        w[n_w].left_x = left;
        w[n_w].top_y = top;
        w[n_w].right_x = right;
        w[n_w].bottom_y = bottom;
        w[n_w].window_attr = attrib;
        w[n_w].text_attr = attrib;
        w[n_w].cursor_x = 1;
        w[n_w].cursor_y = 1;
        w[n_w].n_chars = ((right -
left)*2) *(bottom - top + 2) *
sizeof(unsigned);
        w[n_w].buffer = new
unsigned[w[n_w].n_chars];
        //Memoriza los datos que va a
tapar la ventana.
        gettext(left, top, right,
bottom, w[n_w].buffer);
        //Dibuja y activa la nueva
ventana.
        draw(n_w);
        //Incrementa el numero de
ventanas exixtentes.
        n_w++;
    }
}

//**************************************
//Borra una ventana preexistente.

void Screen::del_w(char *w_name)
{
    register i;
    int w_index = find_w(w_name);

    if (w_index   0){
        printf("Error: No encuentro la
ventana %s .\n",w_name);
        exit(1);
    }
    puttext(w[w_index].left_x,
w[w_index].top_y, w[w_index].right_x,
     w[w_index].bottom_y,
w[w_index].buffer);
    delete w[w_index].buffer;
    n_w--;
    if(w_index == n_w)
        w_index--;
    else
        for (i = w_index; i++   n_w;)
  w[i - 1] = w[i];
    if (n_w)
        activa(w[w_index].name, 1);
}
//**************************************
```

```
//Activa una ventana preexistente.

void Screen::activa(char *w_name, int
flag)
{
    int w_index = find_w(w_name);

    if (w_index   0){
        printf("Error: No encuentro la
ventana %s .\n",w_name);
        exit(1);
    }

    if (!flag){
        //Memoriza la posicion del
cursor de la ventana actual.
        w[w_on].cursor_x = wherex();
        w[w_on].cursor_y = wherey();
    }
    //Pone activa la ventana.
    w_on = w_index;
    //Recupera los datos de la nueva
ventana activa.
    window(w[w_on].left_x + 1,
w[w_on].top_y + 1,
    w[w_on].right_x - 1,
w[w_on].bottom_y - 1);
    textattr(w[w_on].text_attr);
    gotoxy(w[w_on].cursor_x,
w[w_on].cursor_y);
}

//**************************************
//Pone nuevo color de los caracteres.

void Screen::pen(unsigned char color)
{
    w[w_on].text_attr =
(w[w_on].text_attr & 240) + (color &
15);
    textattr(w[w_on].text_attr);
}

//**************************************
//Pone nuevo color de fondo.

void Screen::paper(unsigned char color)
{
    w[w_on].text_attr =
(w[w_on].text_attr & 15) + ((color <
4) & 240);
    textattr(w[w_on].text_attr);
}

//**************************************
//Borra el texto de la ventana activa.

void Screen::clear_w(void)
{
    textattr(w[w_on].window_attr);
    clrscr();
    textattr(w[w_on].text_attr);
}
```

Compro, Vendo, Cambio

ANDALUCIA

CAMBIO todo tipo de programas y utilidades para el Amstrad PCW total seriedad. Manda lista a Manuel Anglada Romero. C/ Antioquía, 1-8 Bloque 1-3.C 41007 Sevilla

Se ofrece joven para trabajar como programador auxiliar administrativo con experiencia, conocimientos Basic, quick basic, Cobol, Ms-Dos, paquetes integrados, programas de dibujos y otros tipos de programas..Informáticos con coche y moto propios para trabajar en Granada capital. Fracisco José Armero Alcaraz. Tlf. (968) 57 72 69. Avda. Estación, 79 Torre Picasso 30700 Murcia.

DESEARIA comprar u obtener alguna información sobre un modulador o algo parecido, para poder conectar un vídeo VHS a mi ordenador AC 2086 monocolor de Amstrad, y también querría comprar programas de gráficos y animación para mi ordenador disquetera de tres y medio. Llamar al telf. (956) 33 29 46. Jerez de la Frontera. Cádiz. José Rafael Rosado Aguilar.

CAMBIO y ofrezco juegos y utilidades para PCW. Envio lista. Precios muy interesantes. Escribe a: Alejandro López Burbano. C/ Conde de las Navas, 2-1.B 29017 Málaga.

ARAGON

VENDO PC-1640 con ud. de 51/4" y 31/2" y teclado expandido por 55.000 pts. También vendo controladora disco duro Adaptec. Tel. (976) 22 19 17.

ASTURIAS

Me gustaría cambiar programas y juegos para PC en 5 1/4 y 3 1/2. Marco Antonio Prieto C/ Porzún, 1 -33778 Vegadeo. (Asturias). Enviar lista.

PCW. Cambio y vendo todo tipo de programas orginales. Joaquín Llames García. C/ Doctor Casal, 8 1-Dch. 33004 Oviedo. (Asturias). Tefl. (985) 22 07 60

CASTILLA LA MANCHA

Vendo discos garantizados de 5 1/4 a muy buen precio 70 pts por disco pedido mínimo de 50 discos. También vendo o cambio programas para PC's en discos de 5 1/4. Enviar lista a: Club Disco Duro. Buenavista, 14 Bl.4 2-6.B 45005 Toledo.

COMPRO Commodore 64 ó 128 averiado. Oferta: (924) 23 31 10. Preguntar por Elena Manzo. C/ Tromero Castilla, 6 06011 Badajoz.

PCW vendo juegos y utilidades a 1500.-pts. joystick + interface 3500.-pts. Caja de ritmos Yamaha DD-10 18.00.-pts. J.A. Cortes Fdez. Caraiso, 2 02410 Lietor (Albacete).

VENDO ordenador Amstrad PC-1512 color, 2 ud. disco Regalo, 400 programas, etc. Impresora Amstrad DMP-3000 Amstrad PCW-8256, monitor, impresora, 120 programas manuales, libros informática, revistas MSX, P-PCW-CPC. También cambio por Ordenador Amiga 2000, Sintentizador Yamaha DSR-200, Yamaha V-50, Casio FZ-1, Casio VZ-1 o similares, video estéreo, remolque-tienda, abonando diferencia. Apartado 274, TALAVERA 45600 (Toledo).

CATALUÑA

Me ofrezco a modificar el programa "Control de cuentas bancarias", que tanto parece interesarte para que funcione en un PC. Si estás de acuerdo en que lo haga no tienes más que llamarme al 388-94-35, con el prefijo 93 delante. Pregunta por Jose Luis (que soy yo), y hablaremos sobre cómo y cuándo lo quieres. Espero servirte de ayuda. Espero tu llamada

VENDO Amstrad 6128 monitor verde con muchos programas y revistas. Interesados llamar al tel: 753.31.27. Precio a convenir.

VENDO Amstrad PC 1512 D.M. color AMPL 640K. manuales y discos. Precio a convenir. Silvino Romero. Berlín, 30 -2.4 -08014 Barcelona. Telf. (93) 439 74 29

COMPRO unidad de disco para CPC 464. Pedro Borrás. C/ Muntaner, 237-2. 08021 Barcelona. Tlf.200 34 64

GALICIA

Interesado en intercambio de progr. para PC 5 1/4, así como de virus y antivirus. Tienes algún virus y no lo identificas, manda disco te lo devolveré rápidamente. Orense. Renfe, 3-3.D.

Intercambio utilidades y juegos para PCW 8256. Gran lista José Luis Veiga Carballosa. C/ Julia Minguillón, 18-3. 27004 Lugo.

MADRID

VENDO impresora Amstrad DMP 3000 semi-nueva por 25.000.-. Llamar de 9 a 14 ó de 19 a 21 horas Tfl. 892 25 42. Preguntar por Manolo.

VENDO Amstrad CPC 464 con monitor fósforo verde en buen estado. Regalo las cintas. Precio a convenir con los interesados. Llamar al Tfl: (94) 890 72 94 mejor por la mañana. Preguntar por Montse.

Necesito manual de LocoScript-II o cambio por discos PCW-User 1 y 2. Telefonear (91) 201 05 33

VENDO dBase II (PCW, CPC 6128, 15.000.-Pts), the Desktop Publisher (PCW, 6000 Pts) colossus Chess 4 (PCW, 3.000 Pts), Multiges, (PC 3 1/2), WordStar Express (PC 5 1/4) y Ability 2000 (PC 5 1/4). Javier (91) 741 84 29.

COMPRO copia CP/M 2.2 del ordenador Timex 3000 FDD. No importa precio. Urgente.Guillermo Ramirez. C/ Manola y Rosario, 12 28021 Madrid.

VENDO ordemador Sinclair QL como nuevo con manuales y los cuatro programas originales. Precio 15.000.-pts. Telf: 742.18 50/ 742 18 11.

CAMBIO, compro, vendo todo tipo de programas para el PCW. Preferentemente utilidades. Llamar tardes al 803 36 14. Preguntar por Eugenio.

VENDO ordenador Amtrad PC 1640 monitor MM, Dos FD 5 1/4, ratón. Perfecto estado y funcionamiento precio 139.000.-Pts. Información Paco Tfno: (91) 681 72 34

MURCIA

¿Quieres que tu trabajo sea remunerado?, que todo aquellos que sabes hacer te proporcione algunos beneficios. Si es así, lee este anuncio: Buscamos programadores en lenguaje C o Basic, con amplios conocimientos en programación de utilidades, gestión y control comercial. Se valorarán concomientos en contabilidad. Mandad ofertas a ser posible con algún ejemplo de vuestro trabajo (se devolverán los diskettes), a: Club Saga. Cuesta Blanca, 30 30396 Cartagena.

PROGRAMAS para PCW 8512. También compro o intercambio juegos, mandar lista. Dir: Antonio Talón Toledo. Av. Fama, 34 5.a. Murcia. CP 30006. Tlf: 25 62 67

VENDO PCW 8512, completo, con impresora, teclado y monitor por 92.000.-ptas. Todos los interesados pueden llamar al Telf: 374 58 62 de lunes a viernes de 10 a 14 y de 15 1 19. Preguntar por Sancho.

AVISO LEGAL

LAS COMPAÑIAS

ERBE SOFTWARE - DRO SOFT, S.A.
SYSTEM 4, S.A. - PROINSA

Para general conocimiento y advertencia pública de la existencia de derechos de propiedad intelectual sobre sus respectivos programas de ordenador de entretenimiento, HACEN CONSTAR:

Estas compañías son los agentes exclusivos para España de los propietarios del derecho de exclusiva comercialización, transformación, distribución, reproducción y comunicación pública de su respectivo software de entretenimiento (videojuegos).

La citada propiedad intelectual se halla amparada en España por su propia ley y por el Convenio Universal de Ginebra de derechos de autor.

Los agentes exclusivos son los únicos con facultades para autorizar la utilización, en cualquier forma que sea, de los derechos sobre dichos programas de ordenador.

Como quiera que se han detectado infracciones en relación con los mencionados videojuegos, se hace saber que:

El uso de copias no originales constituye un delito y una infracción de los legítimos derechos de los titulares, de la que son responsables tanto los que reproducen, copian y/o transforman total o parcialmente el programa original, como los que distribuyen y/o comercializan los mismos (artículo 534 bis Código Penal).

Se han iniciado acciones legales tendentes a salvarguardar los derechos de estas sociedades, advirtiéndose que los infractores serán perseguidos civil y penalmente acorde a lo dispuesto en las leyes.

• SOFTWARE EDUCATIVO • SOFTWARE EDUCATIVO • SOFTWARE EDUCATIVO • SOFTWARE EDUCATIVO • SOFTWARE EDUCATIVO •

•SOFTWARE EDUCATIVO •SOFTWARE EDUCATIVO •SOFTWARE EDUCATIVO

CLUB AUSER

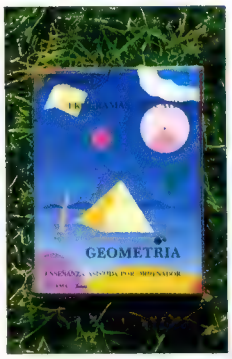
SOFTWARE EDUCATIVO

AL MEJOR PRECIO...
y te lo envíamos a tu domicilio.

Geografía de España.

Cinco discos para aprender cómoda y rápidamente la geografía de nuestro país. Tres temas principales: Relieve, Hidrografía y Organización territorial. Excelentes gráficos y posibilidad de controlar en cada momento los avances realizados.

Precio: 8.000 PtaS. -
Ref.: S. E. 010.



Geometría.

Toda la geometría básica en seis lecciones de entretenido aprendizaje: Reconocimiento de figuras geométricas, Superficies y áreas, Angulos, Triángulos, Circunferencia y círculo y Poliedros. Paquete idóneo para empezar o afianzar conceptos.

Precio: 9.000 Ptas. -
Ref.: S. E. 011.

Algebra I.

Cinco discos para comprender a fondo las ecuaciones de primer grado. Resolución de problemas mediante ecuaciones de primer grado, Sistemas de ecuaciones (resolución gráfica), Sistemas de ecuaciones (resolución algebraica) y Resolución de problemas mediante sistemas de ecuaciones.

Precio: 8.000 Ptas. -
Ref.: S. E. 012.

Algebra II.

Segunda parte dedicada al álgebra, centrada en las ecuaciones de segundo grado. Consta de cinco discos: Concepto y clasificación, Ecuaciones de segundo grado incompletas, Ecuaciones de segundo grado completas, Función cuadrática (Representación gráfica) y Resolución de problemas mediante ecuaciones de segundo grado.

Precio: 8.000 Ptas.
Ref.: S. E. 013.

Física.

Introducción a la física desde una perspectiva de entretenimiento. Cuatro secciones, una por disco: Cinemática, Trabajo, potencia y energía, Electricidad y Repasa la Física divirtiéndote.

Precio: 7.000 Ptas. -
Ref.: S. E. 014.

Gramática básica.

Los principios indispensables para llegar a dominar nuestro lenguaje. Consta de los siguientes temas repartidos en seis discos: Grupo nominal (Estructuras I y II, Funciones I y II) y Grupo verbal (I y II).

Precio: 9.000 Ptas. -
Ref.: S. E. 015.

Ortografía.

La manera mas agradable de aprender a escribir con propiedad y sin errores. Siete lecciones: Los signos de puntuación. Las reglas de acentuación, Las reglas de la b y la v, La regla de la h, Las reglas de la g y la j, Otras reglas (ll, y, s, rr, c, z, m y n) y Las palabras homófonas.

Precio: 10.000 Ptas. -
Ref.: S. E. 016.

Fisiología humana.

Seis discos explicando el funcionamiento y los procesos biológicos en el cuerpo humano: La digestión, La respiración, La circulación, La excreción y El sistema nervioso (I y II).

Precio: 9.000 Ptas. -
Ref.: S. E. 017.

Informática Básica.

Un buen sistema para conocer a fondo los fundamentos del mundo de los ordenadores mediante ejercicios y juegos. Consta de Hardware, Software I y Software II.

Precio: 6.000 Ptas. -
Ref.: S. E. 018.

Técnicas de estudio.

Un completísimo paquete para aprender a dominar las técnicas de estudio. Nueve discos organizados escalonadamente para abarcar todas las áreas y situaciones.

Precio: 12.000 Ptas. -
Ref.: S. E. 019.

SOLO PC 5 1/4 y 3 1/2

Selecciona el/los programas que te interesen y rellena el cupón que encontrarás al final de la revista.

•SOFTWARE EDUCATIVO •SOFTWARE EDUCATIVO •SOFTWARE EDUCATIVO

¡¡NO PIERDAS ESTA OPORTUNIDAD!! OFERTA ESPECIAL

REGALAMOS INFORMATICA BASICA
POR LA COMPRA DE DOS PROGRAMAS

Correo del lector

COMO GESTIONAR MEMORIA 286

Tengo un clónico AT con 640K de memoria base y 384K de memoria extendida, con lo que el total de RAM es de 1MB. Como uso programas TSR como SideKick y un driver de ratón, muchas veces al ejecutar programas como el Lotus 1-2-3, me quedo corto de memoria.
¿Cómo puedo hacer que funcione la memoria extra de 384K? Ya mencionasteis cómo gestionar memoria con el 386-to-the-Max para la memoria extendida en un ordenador 80386, pero ¿puedo hacer lo mismo con una máquina 286?

Alberto Rojas (CIUDAD REAL)

Qualitas, fabricante del 386-to-the-Max para PC 386 anunció recientemente un producto similar para ordenadores 286 llamado Move'Em. Move'Em te permite ejecutar TRS y drivers en la memoria alta de un clónico de AT, liberando más memoria para programas de aplicación en los 640K inferiores (memoria convencional). Un problema es que Move'Em necesita una tarjeta de memoria expandida compatible LIM 4.0 o un AT incorporado con un conjunto de chip con capacidad LIM como el conjunto de chips NEAT de Chips and Technologies. Si tu AT es un clónico, es muy probable que lleve incorporado el conjunto NEAT. Pregúntale al fabricante de tu PC para estar seguro, o abre la tapa y busca el sello de Chips and Technologies en los chips de tarjeta del sistema.

COMO CONSEGUIR DIERESIS

¿Hay alguna forma de alterar el juego de caracteres ASCII de mi PC? Me gustaría escribir caracteres con diéresis sin tener que teclear los códigos ASCII en el teclado numérico con la tecla Alt. También necesito acentuar la letra w con una diéresis, algo que no permite el conjunto de caracteres de IBM.

Santiago Mazarron (MADRID)

El juego de caracteres incorporado de IBM ofrece una gran variedad de caracteres extraños acentuados, accesibles usando el comando KEYBxx o KEYB de DOS o las características incorporadas en su procesador de palabras. Conseguir la w con diéresis es un problema, porque ninguno de los juegos de caracteres de IBM incluye una. Puede aproximar el carácter si usa un procesador de textos, como el WordPerfect, que le permite superescribir caracteres. En WordPerfect 5.1 puede generar una diéresis dentro del propio juego de caracteres del programa oprimiendo Ctrl-V y tecleando después 1,7. El juego de caracteres, que también incluye caracteres japoneses y hebreos, sólo se puede imprimir con impresora de gráficos. Si utiliza una versión anterior del WordPerfect deberá superescribir la w con comillas.
Otro recurso es usar un editor de tipos EGA o VGA para hacer un diseño a sus anchas. Con un editor de fuentes, tome un carácter que no esté usando y altere su apariencia. Imprimirlo puede ser un problema: necesitará una impresora que acepte tipos de letras cargados, más un juego de caracteres para la impresora creados por el usuario que se ajuste al de su PC.

MAS SOBRE ACENTOS

Soy un traductor de inglés español, y poseo un PC con teclado americano. Me gustaría saber si WordPerfect o Microsoft Word (versiones inglesas) podían escribir caracteres españoles. Me han informado que los caracteres españoles se debían introducir usando Alt y el teclado numérico.

Andrew Halt (ORENSE)

Existe una forma más sencilla de hacerlo: el comando KEYSP de DOS cambia la disposición del teclado de modo que puede teclear los caracteres españoles, o de otras lenguas, sin tener que acudir a los códigos ASCII. Al oprimir Ctrl-Alt-F2 se activa el teclado español, mientras que Ctrl-Alt-F1 activa el inglés. Funciona perfectamente tanto con Word como con WordPerfect y ahorra un montón de pulsaciones.
Al ejecutar KEYBSP, las teclas [,], { y } resultan inservibles ya que, al usarlas en combinación con vocales, producen caracteres acentuados con tildes agudas, graves, diéresis y circunflejas, respectivamente.
Una observación: KEYBSP ha sido mejorado con el comando KEYB del DOS 3.3. Si utilizas esta versión, consulta tu manual.

CODIGOS DE EXPLORACION DE TECLAS

Me gustaría recibir más información sobre la forma de redefinir teclas. ¿Cuáles son los códigos de exploración para Insert, Delete, Home, End, PgUp y PgDn? ¿Y qué pasa con F11 y F12? ¿Cuál es el propósito de la tecla "SysRq" en los teclados de 101 teclas?.

María García (OVIEDO)

Los siguientes códigos de rastreo corresponden a las teclas que has mencionado:
Insert 0;82

Delete 0;83
Home 0;71
End 0;79
PgUp 0;73
PgDn 0;81
De esta forma, teniendo instalado ANSI.SYS, el comando de DOS PROMPT $E[0;81; "DIR$_"p mostrará un listado de directorios al oprimir PgDn.
DOS ignora las teclas F11 y F12. Estas teclas devuelven las secuencias de códigos de exploración 0;133 y 0;134, respectivamente, pero DOS no reacciona a ellas.
La tecla SysRq (abreviatura de "System Request") apareció por primera vez en el teclado de 84 teclas que acompañaba a los AT. Se intentaba que tuviera algún papel en un entorno multitareas, quizás para resumir el control de la sesión, como Alt-Esc hace en OS/2. Pero nunca llegó a funcionar y, aunque el teclado de 101 teclas la retuvo, esta tecla es una reliquia del pasado.

COMO IMPRIMIR EN UN FICHERO

¿Cómo puedo ajustar mi PC para que la salida hacia la impresora se dirija a un fichero? He intentado usar el comando MODE LPT1 FILENAME.EXT, pero no funciona.

Angel Bueno (ALICANTE)

El comando MODE no sirve. Existen dos formas de redirigir la salida de impresión a un fichero de disco: configurando los programas de aplicación para ficheros, en vez de la salida de impresión (si tus programas lo permiten), o usando una utilidad residente RAM que intercepte los datos destinados al puerto paralelo y los reconduzca transparentemente a un fichero.
PRN2FILE es una utilidad de dominio público popular que ejecuta esta última función y, sin duda, existen otras.

DISQUETERAS DE 720K EN PORTATILES

Ahora que las unidades de disco blando de 3 1/2 pulgadas de 1.44MB son tan comunes, ¿por qué tantos portátiles siguen teniendo sólo unidades de 720K? Me resulta difícil creer que los modelos de 1.44MB sean mucho más caros o que requieran mucha más energía. Además, me gustaría saber si necesito un driver para usar un disco duro Seagate ST4096 con mi PC. El fabricante dice que su BIOS no apoya este tipo de unidad; el driver funciona, pero sólo con DOS. No puedo usar Unix en mi PC si quiero usar también el disco duro. ¿Hay alguna solución?

Luis Pastor (VALENCIA)

La razón por la que algunos portátiles traen todavía unidades de 720K es, principalmente, una cuestión de diferenciación de productos. Las unidades de alta densidad no son mucho más caras que los modelos de baja densidad, ni consumen más energía. Habrás observado que la mayoría de los portátiles 8088 y 8086 llevan unidades de 720K, mientras que los 286 y los 386 van equipados con unidades 1.44MB. Esta es una forma de añadir valor a las líneas finales del producto sin un incremento sustancial del coste de fabricación.
Lo que puedes hacer es usar un driver independiente para completar las deficiencias en el BIOS. Si no puedes encontrar una disquetera compatible Unix, lo mejor es una mejora de BIOS. Pregúntale, en primer lugar, a tu distribuidor de BIOS si existe alguna versión revisada de apoyo al ST4096.

CONTRASEÑAS OLVIDADAS

¿Cómo se puede borrar un programa que se instaló en la ventana Start Programs de shell DOS 4.0 que tiene asignada una contraseña que se me ha olvidado?
La forma más sencilla es recuperar la contraseña y borrarla con la opción Delete en la ventana Start Programs. La parte más delicada es descubrir cuál era la contraseña.

David Esponeda (HUESCA)

DOS 4.0 salva contraseñas en un fichero llamado SHELL.MEU situado en el directorio DOS de tu disco duro o en el disco Shell (cuando se ejecuta DOS 4.0 desde el disco blando). Para localizar la contraseña, ve al directorio en el que esté salvado SHELL.MEU y comienza DEBUG tecleando DEBUG SHELL.MEU. Después teclea: S 0000 FFFF "title" donde "title" es el título dado al programa en la ventana de Start Programs. DEBUG responderá con una dirección hexadecimal en la forma 16FF:14CD (las letras y números variarán de un sistema a otro). Después, todavía en DEBUG, teclea D 14CD (sustituye el valor de cuatro dígitos que devuelve DEBUG a la derecha de los dos puntos en tu sistema por el que aparece aquí) seguido, de nuevo, de una D. A veces, en el margen derecho de la pantalla, se debería ver el texto del título del programa seguido por la contraseña olvidada. En DOS 4.00 y 4.01, la contraseña empieza exactamente 42 caracteres por detrás del primer carácter del título del programa. Esta cifra puede variar en lanzamientos posteriores.
Una vez que hayas localizado la contraseña, eres libre. Todo lo que

te queda por hacer es volver a la shell de DOS y borrar el programa.

OBSTACULO PARA MEJORAR

He seguido vuestras instrucciones para transferir DOS 3.3 a un disco duro formateado con una versión anterior de DOS pero SYS todavía responde con "No room for system on destination disk". ¿Qué es lo que falla?

Alberto Mayor (ZARAGOZA)

Puede que tengas una etiqueta de volumen (volume label) en el camino. Si tu disco duro tiene una etiqueta de volumen llama al DOS 3.3 desde un floppy y usa el comando LABEL para eliminarlo. La ubicación del disco donde están salvadas las etiquetas de volumen, evita a veces que SYS funcione. Una vez que se ha completado la mejora, puedes restaurar la etiqueta de volumen ejecutando LABEL por segunda vez.

DESAFIO RESUELTO

Cuál podría ser la causa por la que una disquetera de 3 1/2 de 1.44MB instalada en un PC Wyse 286 formatee disquetes a 1.2MB.

Santiago Rodriguez (MADRID)

Un PC necesita tres cosas para apoyar disqueteras de 3 1/2 pulgadas de alta densidad: un controlador de disquetera de floppy de alta densidad (que es, obviamente, lo que tiene Santiago, ya que si no, no hubiera podido formatear a 1.2 MB), un BIOS compatible y una versión compatible de DOS. Wyse 286 viene con un BIOS Phoenix; el uso de unidades 1.44MB requiere la Versión 2.75 o posteriores. El uso de disqueteras de 1.44MB también requiere las versiones 3.3 de DOS u otras posteriores porque el propio DOS no apoyó las disqueteras de 3 1/2 pulgadas hasta la versión 3.2, ni los modelos de alta densidad de la misma hasta la versión 3.3. Si la máquina no cumple uno o los dos requisitos se puede adquirir un juego de mejoras en un distribuidor de Wyse.

BATCH

Cambia los puertos de la impresora

Para ahorrar costes de hardware, probablemente estás usando una impresora matricial para las pruebas de impresión, y utilizas una impresora láser compartida para la copia final. Si estás a menos de 4,5 metros de la láser, un simple T-switch te permite compartir este valioso recurso y dirigir la impresión al puerto paralelo LPT1:, el puerto de la impresora por defecto. Para distancias más largas, sin embargo, debes conectar la láser al puerto serie. En lugar de reconfigurar el software cada vez que conmutes las impresoras, crea un fichero batch que haga el trabajo por usted. Supongamos que dispones de una impresora matricial de puntos Epson conectada a su puerto paralelo y una HP Laserjet compartida conectada al puerto serie 21. Para activar la Laserjet, crea el siguiente fichero batch y llámalo LASER.BAT:

```
MODE
COM2:9600,N,8,1,P
MODE LPT1:=COM2
```

La primera línea fija la velocidad de comunicación del puerto de serie (9.600 bits por segundo), comprobación de paridad o error (N para ninguno), número de bits por palabra (8) y número de bits de parada (1), e instruye a DOS para que siga intentando conectar cuando la impresora esté ocupada (P). La segunda línea hace que el puerto serie sea el puerto por defecto de la impresora y redirige todas las salidas hacia él. La mayoría de los paquetes de software usan automáticamente el puerto por defecto DOS cuando se especifica LPT1:, de modo que no tienes que cambiar los asignaciones de la impresora. Para paquetes como Lotus 1-2-3, que pueden usar el valor por defecto de DOS o ignorarlo e ir directamente a un puerto de impresora especificado, selecciona los ajustes que usan la impresora por defecto DOS (interface 5 en 1-2-3).

Para volver a la impresora Epson, crea el siguiente fichero batch y llámalo EPSON.BAT:

```
MODE LPT1:
```

Al invocar este fichero se generan dos mensajes inocuos que te permiten saber si la Epson está de nuevo en línea:

```
LPT1: not rerouted
No retry on parallel
printer timeout.
```

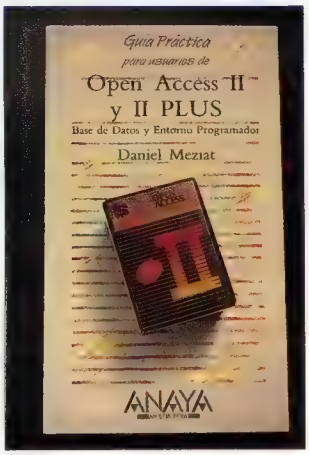
Superutilidades para MS-DOS

Editorial: Anaya
Autor: P. Somerson

Este libro recopila las mejores utilidades, técnicas, explicaciones y programas publicados en la revista PC MAGAZINE americana, durante los últimos años.
Trata sobre el desarrollo del DOS, la organización de los discos, el teclado y la pantalla, los chips y la memoria, EDLIN, DEBUG, ANSI, ficheros por lotes, entornos del DOS, tarjetas del vídeo, etc.
Se exponen un grán número de utilidades que el DOS adolece, viniendo clasificadas por el lenguaje en el que fueron desarrolladas, en ensamblador y en BASIC.
Incluye una referencia rápida de consulta de los comandos del PC-DOS ordenados alfabéticamente, indicando su uso y una serie de notas aclaratorias.
Es conveniente que la lectura del libro se realice practicando con el ordenador.

Open Access II y II plus base de datos y entorno programador

Editorial: ANAYA
Autor: Daniel Meziat



La guía tiene por objeto ser el manual de aprendizaje de los usuarios del paquete de software Open Access II plus, en relación con la Base de Datos y Entorno Programador.
La guía está especialmente pensada para el proceso de aprendizaje del programa, pudiendo también ser utilizada por usuarios avanzados como manual de referencia.
Ha sido escrita con la intención de presentar lo esencial del trabajo con la base de Datos y el Entorno Programador, mediante el desarrollo de ejemplos que permitan poner de manifiesto, lo más ampliamente posible, las posibilidades del Open Access II y II Plus. Dispone además, como apéndices, de unas guías de referencia rápida y concisa de los comandos.

LocoScript PC

Ya está disponible en nuestra sección de ofertas el famoso procesador de textos LocoScript que tanto éxito está teniendo entre los usuarios del PCW. Esta nueva versión está totalmente actualizada e incluye:

- Mailmerge
- Generador de informes
- Base de datos
- Corrector ortográfico con 80.000 palabras
- Nuevos drivers para impresoras que permiten controlar hasta las sofisticadas láser.

Suscriptores:
10% de descuento

SISTEMA PARA EL MANTENIMIENTO DE ORDENADOR

TODO LO QUE NECESITA PARA ACABAR CON LA SUCIEDAD DE SU ORDENADOR Y MANTENER SU EQUIPO LIMPIO Y SEGURO

Es sorprendente como confirma cualquier técnico de mantenimiento, que muchas llamadas se deben simplemente a que el equipo esta sucio.

Por causa de las cargas estaticas las oficinas modernas acumulan polvo y suciedad, que en ocasiones no se aprecia a la vista, pero pueden afectar a los equipos delicados. Y lo peor es que si se intentan usar métodos convencionales de limpieza, es muy probable que, además de no servir para nada, provoquen un daño irreparable. El kit de limpieza multiuso BiD ha sido diseño especialmente para ofrecer una forma sencilla, segura y efectivade limpiar todo y ahorrar tiempo y llamadas al servicio de reparaciones. Todo ello guardado en una atractiva caja para que sea más comodo y compacto.

Sirve para limpiar unidades de diskettes, teclados, limpiar pantallas, ratones, impresoras.

El Kit se compone de un diskette de limpieza una brocha de aire, un liquido de limpieza de cabezas de disco, un spray con liquido de limpieza para monitores.

Sistema para unidades de 5"1/4 Ref.: CS-45

P.V.P: 4.500 Ptas.

Kit para unidades de 3 " 1/2 Ref.: CS43

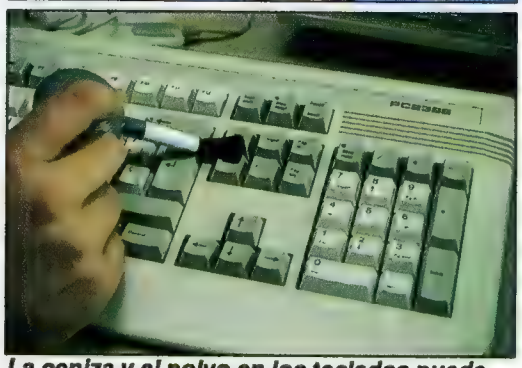
P.V.P: 4.500 Ptas

El Kit incluye todo lo que se necesita acabar con la suciedad en el ordenador

El disco-limpiador se rocia con la solución no abrasiva que permite limpiar las cabezas sin desgastarlas.

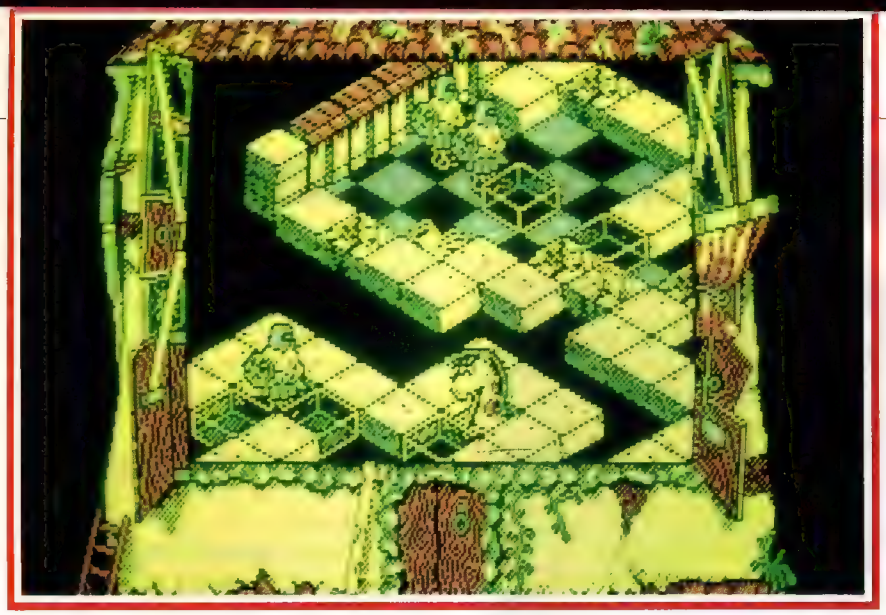
Las pantallas, por su carga estática atraen polvo y suciedad.

El disco de limpieza será de 3"1/2 ó 5"1/4 según el sistema adquirido.



La ceniza y el polvo en los teclados puede originar problemas de contacto en las teclas.

PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37



CHESS HOUSERS

El ajedrez ha pasado en múltiples ocasiones por las pantallas de nuestros ordenadores personales. En un juego tan sobrio y tradicional como éste, pocas innovaciones cabían esperar. Pero lo que nadie habría podido imaginar es que algún día lo veríamos convertido en un juego de acción.

Chess Housers es un original juego en tres dimensiones tipo Alien 8. Hacía ya tiempo que no veíamos programas de este tipo, debido quizá a que el mercado se saturó en su momento con estos productos.

Nada más cargarlo, Chess Housers nos hace recordar aquellos viejos y entrañables juegos como Knightlore de Ultimate o Batman de Ocean. Luego, tras jugar un rato, las diferencias con estos clásicos resultan obvias, claro. Cada uno en su lugar.

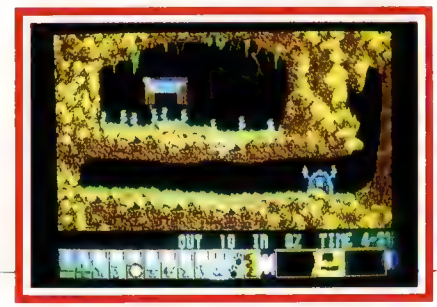
Chess Housers es un juego sencillo con un planteamiento original. Resulta muy agradable por sus simpáticos gráficos y su buen acabado. Jugar con él es verdaderamente entretenido, aunque no tiene la suficiente acción como para mantener el interés por los siglos de los siglos, amén. De todas formas, recomendado.

LEMMINGS

Hacía tiempo, sí, mucho tiempo que no veíamos algo realmente original. Y Lemmings lo es sin duda, los programadores han sabido plasmar con fidelidad una idea tan buena como ésta. En realidad el concepto del juego está tomado de la naturaleza, de un animalito llamado Lemming.

El tema entorno al cual gira todo el juego es el suicidio de los lemmings y nuestra sana intención es salvar a todos los que sea posible o más bien, intentar salvar a la cantidad que el ordenador nos solicite. De otra forma no podremos acceder a niveles superiores.

El juego se controla con uno o con dos ratones, en caso de que sean dos las personas que van a jugar. Para salvar a estos pequeños suicidas disponemos de un determinado número de aparejos que, utilizados convenientemente, pueden facilitar el acceso a un nivel superior.



FRONTLINE

El juego recoge pequeñas batallas terrestres de la Segunda Guerra Mundial en las que participan unidades de infantería y artillería. La estructura del juego recuerda en muchos aspectos a los juegos de tablero, y tiene su complejidad durante los primeros momentos. Al comenzar el juego escogemos escenario (cada escenario supone una batalla distinta) y bando (podemos jugar con las fuerzas aliadas o con las alemanas).

Básicamente en todos los escenarios uno de los dos bandos tiene por objetivo defender su posición, mientras que el otro debe intentar acabar con todas las fuerzas enemigas. Por lo general los primeros son más escasos en número, pero están mejor equipados y situados.

La cantidad de factores que intervienen en el juego es enorme. Por parte de la topografía interviene el tipo de terreno, la facilidad con la que las unidades pueden avanzar por él, la facilidad con la que pueden ocultarse en él, la protección que le ofrecen, la altura y, por supuesto la distancia que existe entre unidades enemigas.

Respecto a las fuerzas con las que combatimos, hay que tener en cuenta la moral, el carisma del líder (si la unidad tiene), el posible armamento, su potencia de disparo (algo similar a la puntería), el alcance de su fuerza armada, las municiones que le quedan, si las armas están o no preparadas para disparar...

BLOW LOW

Electronic Arts es una compañía que se ha ganado la confianza de todos los usuarios de PC por sus excelentes creaciones, y Blow Low no es precisamente una excepción.

Por si todavía no lo habéis adivinado, Blow Low (en español "Golpes Bajos") es un divertido y "sucio" juego de boxeo, y decimos "sucio" porque están permitidos todo tipo de golpes.

Durante el juego controlamos un púgil por el ring, disponemos de 16 golpes diferentes, a cada cual corresponde una dirección distinta, con y sin fuego pulsado. Existen dos teclas de disparo, una para controlar los golpes de un brazo y la otra para los golpes del otro. También podemos efectuar maravillosos ganchos e impresionantes directos que dejarán a nuestro contrincante por los suelos.

El ring tiene una vista frontal, en tres dimensiones. Los boxeadores siempre se estarán mirando, por lo que nuestros movimientos se limitan a bailar a su alrededor. También podemos aproximarnos o alejarnos del contrario, así como realizar oportunas esquivas de cintura.

El factor más peculiar y vistoso del programa es que existen tres árbitros, que además de presenciar la pelea otorgan los puntos pertinentes a cada boxeador al final de cada asalto, decantándolo así a una u a otra esquina, se distraerán a veces, entablando conversación o se dormirán, momento que debemos aprovechar para lanzar al contrario un golpe bajo, o lo que sería igual, una contundente patada a la cabeza.

Hay gran cantidad de contrincantes con los que nos tenemos que enfrentar, cada uno con sus propias características, tales como peso, altura, pegada, resistencia, y otras similares, que condicionarán la pelea de forma decisiva.

Además, cada contrario cuenta con una táctica o golpe particular, hecho que más de una vez nos traerá algún que otro quebradero de cabeza.

Blow Low es un gran juego para PC y compatibles. Su rápido desarrollo de acción hace que nos metamos de lleno en la pelea, identificándonos con nuestro luchador. Los golpes y los movimientos en general son muy rápidos y suaves, hasta en un PC a 8Mhz.

Los gráficos son enormes, las animaciones muy buenas y el sonido es el punto que más "desentona", y nunca mejor dicho, ya que está muy por debajo de los demás aspectos.

BLOW LOW

- Creador: **ELECTRONIC ARTS**
- Distribuidor: **DRO SOFT**
- Lo Mejor: **Rápido**
- Lo Peor: **Los efectos de sonido**
- Precio: **2.500 ptas**

WINTER OLYMPIAD

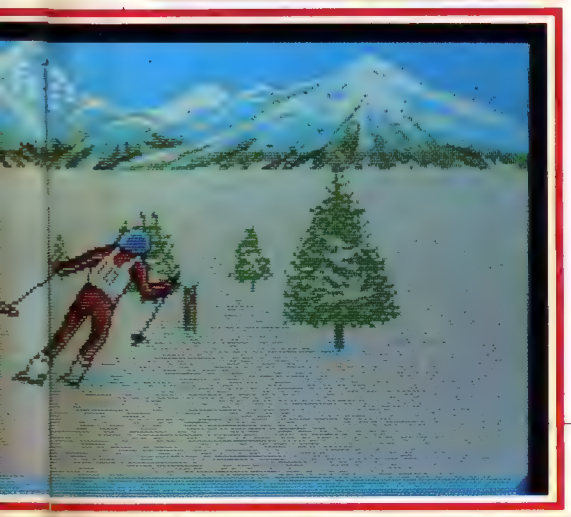
El 92 ya está aquí. La Expo de Sevilla, el Quinto Centenario, ¡las Olimpiadas!. ¿Os sentís capaces de hacer caer algún que otro récord?. ¿No?. Bueno, no importa. Puede que lo vuestro sean los esquíes, la nieve. En definitiva, los juegos de invierno. Si es así, estáis de enhorabuena. Resulta emocionante bajar en trineo por una pendiente nevada ¿verdad?. Es divertido y no demasiado peligroso. Lanzarse en bob ya es otra cosa. ¿Sabéis la velocidad que pueden alcanzar esos cacharros en un descenso?. Mejor no comprobarlo si no tenéis los nervios bien templados. De todas

formas, si os pica la curiosidad, podéis echarle un vistazo a Winter Olympiad. Lo más atractivo de este programa es la cantidad de opciones previas que ofrece: cargar lista de récords mundiales, elegir número de competidores, seleccionar en qué pruebas queremos competir y en cuáles no. Por lo demás, Winter Olympiad es el típico simulador de deportes de invierno. Incluye cinco pruebas: descenso alpino, salto de ski, biathlon, slalom y carrera de bobs. La opción de elegir la prueba en que queremos competir nos permite dejar a un lado los eventos que nos resulten más antipáticos, pero la posibilidad de participar un sólo jugador resta emoción y ambiente a la competición. Lo ideal es jugar con un amigo o similar, pero como eso no es siempre posible...

Winter Olympiad es un buen juego para los aficionados al género. En realidad no aporta nada nuevo, pero resulta entretenido.

WINTER OLYMPIAD

- Creador: **MICROVALUE**
- Distribuidor: **SYSTEM 4**
  C/Plaza de los Mártires, 10
  Tf (91) 735 01 02
- Lo mejor: **Alto nivel de calidad**
- Lo peor: **Carente de originalidad**
- Precio orientativo: **2.900 ptas.**



DISC

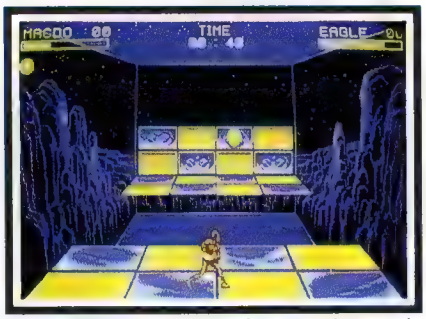
Disc es un formidable juego de Loriciel que nos introduce en el mundo de los simuladores deportivos futuristas. Atrás quedaron ya deportes arcaicos como el fútbol, tenis o baloncesto. Ahora lo que priva es la competición a nivel interestelar en violentos deportes espaciales, en los que lo importante no es ganar, ni siquiera participar. El único objetivo es sobrevivir.

Nada más cargar el juego, Disc empieza a deleitarnos con una maravillosa música con efectos de sonido digitalizados. Realmente espectacular si la comparamos con las habituales charangas con que se nos martillea desde el zumbador del PC.

Lo primero es elegir nuestro luchador, escogiéndolo entre un selecto grupo de novatos. Después escogeremos a nuestro contrincante y el tipo de combate en que deseamos participar: entrenamiento, campeonato... Y ya, por fin, el ansiado enfrentamiento. Prepárate porque la lucha será terrible.

El recinto del juego está dividido en dos partes: nuestra zona y la del adversario. El suelo de cada una de las zonas consta de ocho enormes baldosas que irán desapareciendo con hábiles golpes de disco. No hay reglas, todo vale. El objetivo es eliminar al contrario despojándole de su fuerza vital, lo cual se logra golpeándolo, cómo no, con el disco. El movimiento de los personajes está muy logrado, contando incluso con detalles graciosos como el modo en que recuperan el equilibrio cuando pisan al borde de la zona. Podemos recoger los discos, lanzarlos, esquivarlos, detenerlos. En un momento dado puede haber varios discos revoloteando por la estancia, así que !cuidado!.

El juego es realmente entretenido, con un movimiento suave y



manejable y unos efectos de sonido espectaculares. Todo muy bien, pero es preciso comentar un par de cosillas...

Primero: los programadores alardean de que su idea es original. Pienso que no es del todo cierto. Es verdad que no hay juegos de estas características para ordenador (al menos yo no recuerdo ninguno), pero la idea en sí ya aparecía en la película Tron.

Segundo: el cambio de discos (sólo dos, pero parecen cientos) entre partida y partida resulta agobiante, sobre todo cuando aún no nos hemos familiarizado con el manejo y pasamos más tiempo cargando que jugando. Se aconseja la instalación en disco duro.

Por lo demás, hay que decir que Disc responde a las expectativas que siempre se crean en torno a un juego de Loriciel. Muy bueno.

Este juego es un emocionante combate que pone a prueba nuestros reflejos y da rienda suelta a toda la agresividad que llevemos acumulada. Un buen producto más de la afamada compañía francesa Loriciel. Recomendado para todos los públicos.

DISC

- Distribuidor: **PROEIN S.A.**
  C/Márques Monteagudo 22 Bajo.
  Tf (91) 429 52 40
- Lo mejor: **El movimiento**
- Lo peor: **El cambio de discos**
- Precio: **2.950 ptas**

PROGRAMAS PARA PC ORIGINALES

MUY ECONOMICOS, LIQUIDACION DE STOCK

■ *PIANOMAN*
El teclado se convierte en un ORGANO ELECTRONICO; además puede grabar música, componer en varias voces, rectificar la música grabada, utilizar la música almacenada en programas BASIC y TURBOPASCAL y muchísimas cosas más.
Ref.: 529

■ *SAY y SLOWTALK*
Dos programas que hacen hablar a tu ordenador. Tú tecleas las palabras y el altavoz reproduce la pronunciación; también se pueden reproducir los ficheros de texto que tengas en tus disquetes.
Ref.: 530

■ *THE DRAW 4.0*
Editor de pantallas en color y con caracteres especiales Salva, carga pantallas, tiene diversos tipos de tramas y letras especiales como griegas y signos matemáticos.
Ref.: 531

■ *COMUNICACIONES KERMIT*
Este disco contiene el KERMIT COMUNICATION SYSTEM; contiene los códigos fuente en EMSAMBLADOR y KERMIT.EXE
Ref.: 532

■ *PROCESADOR DE TEXTOS*
Este disco contiene WORDFLEX, un excelente procesador de textos.
Ref.: 533

■ *PCCALC*
Una completa hoja de cálculo con manual de uso.
Ref.: 535

■ *SABE CALENDAR*
Una agenda electrónica, y SAGE TAG, un programa para producir múltiples etiquetas.
Ref.: 536

■ *CARTAS COMERCIALES EN INGLES*
100 modelos diferentes de cartas en INGLES, relacionadas con el mundo de los NEGOCIOS. "Estas cartas son un curso completo de correspondencia comercial".
Ref.: 537

■ *QUBECALC*
Una hoja de cálculo que permite entradas de números y fórmulas en las tres dimensiones X, Y, Z (línea, columna y página).
Ref.: 538

■ *COMUNICACIONES CP/M MSDOS PARA ORDENADORES 8086/88*
Este disco contiene dos programas de comunicaciones. Uno se llama MODEM86, para ordenadores 8086/88, y corren bajo CP/M y MS DOS.
Ref.: 539

■ *CHI-WRITER*
Un procesador de textos que permite escribir en la pantalla con distintos tipos de letras a la vez. Posee ALFABETO GRIEGO, LETRA GOTICA, CARACTERES CIENTIFICOS, etc...
Ref.: 540

■ *PROGRAMAS EDUCATIVOS*
Un test de química, composiciones musicales, un piano electrónico, un programa para la representación de funciones de álgebra, etc...
Ref.: 542

■ *FRENCH VERB CONJUGATOR*
Versión 1.13. Un programa para aprender a conjugar verbos en FRANCES, el programa permite buscar, traduce automáticamente, etc.
Ref.: 543

■ *FRENCH #1*
Un programa tutor para aprender FRANCES.
Ref.: 545

■ *ANIMALS*
Propósito: Familiarizar al niño con las operaciones aritméticas elementales. Otra de sus opciones es continuar series de números. Los elementos de los grupos a sumar están representados por animales, lo que confiere al juego una presentación muy atractiva acompañada de efectos sonoros.
Ref.: 546

■ *FUNNELS*
Un programa también de cálculo aritmético algo más complejo que el anterior. Proporciona explicaciones intuitivas de las operaciones y adopta varias configuraciones y grados de dificultad. No es exagerado decir por ello que incluso para los adultos este programa llega a suponer un desafío.
Ref.: 547

■ *AIRTRAX*
Más difícil aún. No es un simulador de vuelo, sino todo un simulador de torre de control aéreo. Dispone de multitud de comandos que podrás obtener listados por impresora. Con ellos podrás controlar tanto las salidas como las llegadas de los aviones, la velocidad del juego y muchas cosas más, entre ellas paralizar el juego para recobrar la respiración. Recuerda, no es tu vida la que dependa de tu habilidad, sino la de cientos de personas ansiosas por llegar a sus hogares. No los traiciones.
Ref.: 548

■ *CHESS*
No te arrepentirás de adquirir este programa de ajedrez. A lo intuitivo de su manejo (utilizando las teclas de cursor) une una buena presentación gráfica, multitud de opciones y su empeño en ganar siempre.
Ref.: 549

■ *CINE, CINE, CINE...*
Base de datos sobre CINE. Contiene 2.000 películas y con todos los datos: actores, directores, guionistas, etc... "Permite añadir nuevas películas".
Ref.: 550

■ *El TAROT y el I CHING*
Dos programas de ciencias ocultas.
Ref.: 551

■ *PROGRAMAS BASIC (I/0)*
Un disco lleno de rutinas para BASIC, consistentes en (FAST CREEN 170), pantallas rápidas de entrada y salida.
Ref.: 553

■ *TURBO PASCAL, RATON, JOYSTICK, WINDOW*
Este disco contiene numerosas rutinas en TURBO PASCAL. Incluye (I/O) Joystick, Interface para el MOUSE (RATON), Rutinas para WINDOW (ventanas) y mucho más.
Ref.: 554

■ *TRATAMIENTO DE FICHEROS*
Un completo conjunto de programas .COM y .BAS para el tratamiento de ficheros con estos programas podrá recuperar, ordenar, copiar, chequear, etc., los ficheros que tiene almacenados en sus disquetes.
Ref.: 555

■ *DISK TOOL*
Este programa permite la manipulación de un disco, edita, cambia, borra, etc., los datos grabados en un disco. En la pantalla aparecen los datos en código ASCII y Hexadecimal.
Ref.: 556

* ***3 X EL PRECIO DE DOS = 2.500 PTAS (TRES DE ELLOS A ELEGIR SEGUN STOCK)***

RELLENE EL CUPON AL FINAL DE LA REVISTA O LLAME AL TEL(91) 319 39 81

SECCION DE OFERTAS SERVICIO AL LECTOR EN TODA ESPAÑA

PC SOFT

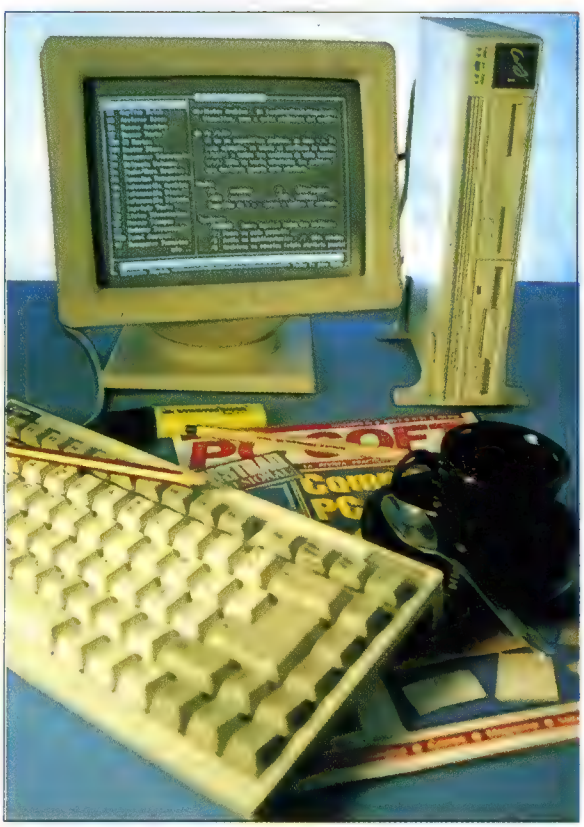
Los mejores productos a su disposición.
Para obtenerlos escriba el nombre y referencia del producto en el cupón de pedido que hay al final de la revista y deposítelo en un buzón. (no necesita sello), o llame al teléfono: (91) 319 80 37
Todos los precios incluyen IVA y gastos de envío.

El Comunicador Completo

Sistema para comunicaciones, en tarjeta, que engloba fax, modem, contestador telefónico y entrada de escáner. Esta soportado por un potente software polivalente que asegura unas prestaciones profesionales y de uso inmediato.
PVP: 111.500 Ptas.
Ref. CA102

Escaner de Página Completa para PC.

Permite digitalizar imágenes tamaño DIN A-4 con una resolución de 300 puntos por pulgada (300 dpi). Los ficheros se pueden obtener en diversos formatos (PB, Windows, PIF y GEM). Puede trabajar en blanco y negro o con una escala de ocho grises. El mejor producto de su categoría en USA.
PVP: 132.500
Ref. CA-103

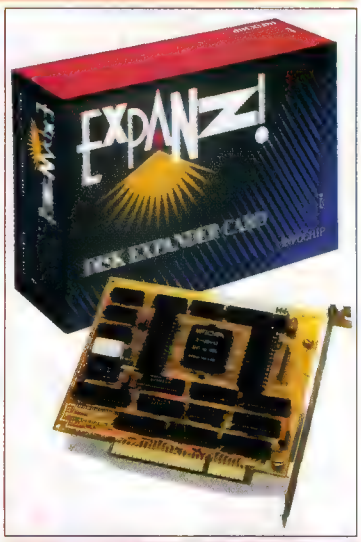


Carry I.

El ordenador más reducido del mercado.

- Microprocesador 80286 a 12,5 Mhz.
- Tarjeta Hércules CGA.
- Una o dos unidades de 3 1/2.
- Disco duro de 20 ó 40 Mb.
- Teclado agradable al tacto.

Precio: 99.500 Ptas.
Ref. AT-101



Expanz.

Permite ampliar hasta tres veces la capacidad del disco duro. Para su instalación no es preciso formatear el disco duro nuevamente. Por su rapidez resulta ideal en aquellas máquinas que trabajan frecuentemente con bases de datos, procesadores de texto y autoedición.
Precio: 33.500 Ptas.
Ref. CA-101

CONFIGURACIONES					
Model	Floppy		Disco Duro		PVP
	720 kb	1,44 kb	20 Mb	40 Mb	
XT 640 Kb	1				89.000
	2				109.000
AT 1 Mb		1			129.000
		2			144.000
	1		•		194.000
	1			•	214.000

PC SOFT

LA REVISTA PRACTICA PARA EL USUARIO DE PC

LE OFRECE LA POSIBILIDAD DE SUSCRIBIRSE:

AHORRANDO

(HASTA UN 10% EN LA COMPRA DE NUESTROS PRODUCTOS)

¡APROVECHE ESTA OCASION!

¡EFECTUE SUS PEDIDOS HOY MISMO!

- PC SOFT LLEGA A SU CASA TODOS LOS MESES PARA SU ENTERA COMODIDAD Y CARGADA DE VENTAJAS PARA UN TOTAL AHORRO.
- AHORA, POR EL MERO HECHO DE ESTAR SUSCRITO A PC SOFT PODRA BENEFICIARSE DE UN

DESCUENTO DEL 10% AL ADQUIRIR CUALQUIER PRODUCTO DE NUESTRA SECCION DE OFERTAS.

TECLAS PARA EL MENÚ PRINCIPAL DE WINDOWS Y ALGUNAS APLICACIONES:

Ctrl-Esc Activa la lista de tareas.
Alt-Esc Intercambia entre las distintas aplicaciones que esten abiertas, o iconos, incluyendo programas a toda página.
Alt-Tab Intercambia entre las distintas aplicaciones, restaurando cada una de ellas a su respectivo icono.
Print Screen Copia la pantalla a la impresora.
Alt-Print Screen Copia la imagen de una ventana a la impresora.
Alt-f4 Cierra la aplicación que este activada.
Ctrl-f4 Cierra el documento activo.
f1 Muestra en pantalla el índice de ayuda; si la ventana de ayuda esta abierta, el índice aparece usando "ayuda".

TECLAS PARA MANIPULAR Y MOVERSE ENTRE LAS VENTANAS:

Alt-barra espaciadora Abre el menú de control para una aplicación.
Alt-f4 Cierra una ventana.
Alt-Esc Intercambia entre las distintas aplicaciones que esten abiertas, o iconos, incluyendo programas a toda página.
Alt-Tab Intercambia entre las distintas aplicaciones, restaurando cada una de ellas a su respectivo icono.
Alt-enter Intercambia entre una aplicación no Windows corriendo en una ventana y una a pantalla completa, cuando Windows trabaja en modo 386 avanzado.
Teclas del cursor Mueven una ventana, o cambian su tamaño cuando está seleccionada la opción de tamaños.

(continúa en la otra cara)

Guía Windows 3.0

OFERTAS CUPON DE PEDIDO

CIF: A-79124947

Nº Factura
NOMBRE _____ D.N.I. _____
DIRECCIÓN _____ C.P. _____
LOCALIDAD _____ TELEF. _____
PROVINCIA _____

PC-70

Ruego me envíen las siguientes ofertas especiales:

REF.	DENOMINACION	ORDENADOR	CANT.	PRECIO

Total _____

El importe lo abonaré Firma

☐ POR CHEQUE A NOMBRE DE BMF GRUPO DE COMUNICACION S.A.
☐ CONTRA REEMBOLSO

INCLUIDO IVA Y GASTOS DE ENVIO

CIF: A-79124947

Nº Factura
NOMBRE _____ D.N.I. _____
DIRECCIÓN _____ C.P. _____
LOCALIDAD _____ TELEF. _____
PROVINCIA _____

AU-70

Ruego me envíen las siguientes ofertas especiales:

REF.	DENOMINACION	ORDENADOR	CANT.	PRECIO

Total _____

El importe lo abonaré Firma

☐ POR CHEQUE A NOMBRE DE BMF GRUPO DE COMUNICACION S.A.
☐ CONTRA REEMBOLSO

INCLUIDO IVA Y GASTOS DE ENVIO

Si prefieres hacer tu pedido por teléfono, llama al (91) 319 39 81 de 9 a 14.30 h

CUPON DE SUSCRIPCION AHORRA HASTA UN 20% Y RECIBE TU REVISTA EN CASA

PC-70

Sí, considéreme suscriptor de:

PC SOFT, por doce números al precio de 4.500 pts.

Nombre: _____
Domicilio: _____
Localidad: _____ Provincia: _____ C.P.: _____
DNI: _____ Edad: _____ Teléfono: _____
ORDENADOR: _____ IMPRESORA: _____
Forma de pago:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a nombre de B.M.F. Grupo de Comunicación, s.a.

(*) Marca bien la opción que más te interesa, rellena los datos del cupón y depositalo en un buzón de correos. El franqueo es gratuito.

Dirigir los cheques a:
BMF Grupo de Comunicación. C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºA 28010 Madrid

Todos los precios incluyen IVA y gastos de envío.

RESPUESTA COMERCIAL
Autorización Nº 9824
B.O.C. Nº 32 de 20-04-90

HOJA PEDIDO

NO NECESITA SELLO

A franquear en destino

CLUB AUSER
Apartado de Correos 1.132 F.D.
28080 MADRID

RESPUESTA COMERCIAL
Autorización Nº 9824
B.O.C. Nº 32 de 20-04-90

HOJA PEDIDO

NO NECESITA SELLO

A franquear en destino

CLUB AUSER
Apartado de Correos 1.132 F.D.
28080 MADRID

RESPUESTA COMERCIAL
Autorización Nº 9824
B.O.C. Nº 32 de 20-04-90

HOJA PEDIDO

NO NECESITA SELLO

A franquear en destino

CLUB AUSER
Apartado de Correos 1.132 F.D.
28080 MADRID

TECLAS DE MENU (algunas aplicaciones):
Alt o F10 Selecciona el menú del primer nivel o la barra de menú, cuando, se usa con lo siguiente:
Teclas de marcado Seleccionan el menu o icono que este marcado con la línea iluminada.
Flechas izquierda o derecha Se mueven entre menús.
Flechas arriba y abajo Se mueven entre los iconos.
Enter Marca el icono seleccionado.
Esc Cancela el menú de selección.

TECLAS PARA LAS CAJAS DE DIALOGO:
Tab Mueve de un campo a otro.
Shift-tab Mueve de una opción a otra en orden inverso.
Teclas del cursor Mueven el cursor de selección de opción en opción, o dentro de una lista o caja de texto.
Origen Mueve al primer item o caracter en una lista o caja de texto.
Fin Mueve al último item o caracter en una lista o caja de texto.
Página arriba o Página abajo Produce un scroll hacia arriba o abajo dentro de una lista.
Alt-flecha abajo Abre una caja de dialogo.
Alt-flecha arriba o Alt-flecha abajo Selecciona un item en una caja de dialogo.
Barra espaciadora Selecciona o cancela una selección en una caja de dialogo, o selecciona o limpia una caja de interrupción.
Ctrl-/ Selecciona todos los items en una caja de dialogo.
Ctrl- Cancela todas las selecciones excepto la activa.
Shift-cursor Extiende la selección en una caja de texto.
Shift-Origen Extiende la selección desde el primer caracter en una caja de texto.
Shift-Fin Extiende una selección desde el últimocaracter en una caja de texto.
Enter Ejecuta un comando, o marca un item en una caja de dialogo, ejecutando el comando.
Esc o Alt-F4 Cierra la caja de dialogo.

DOMINE UN ORDENADOR PERSONAL EN 2 HORAS

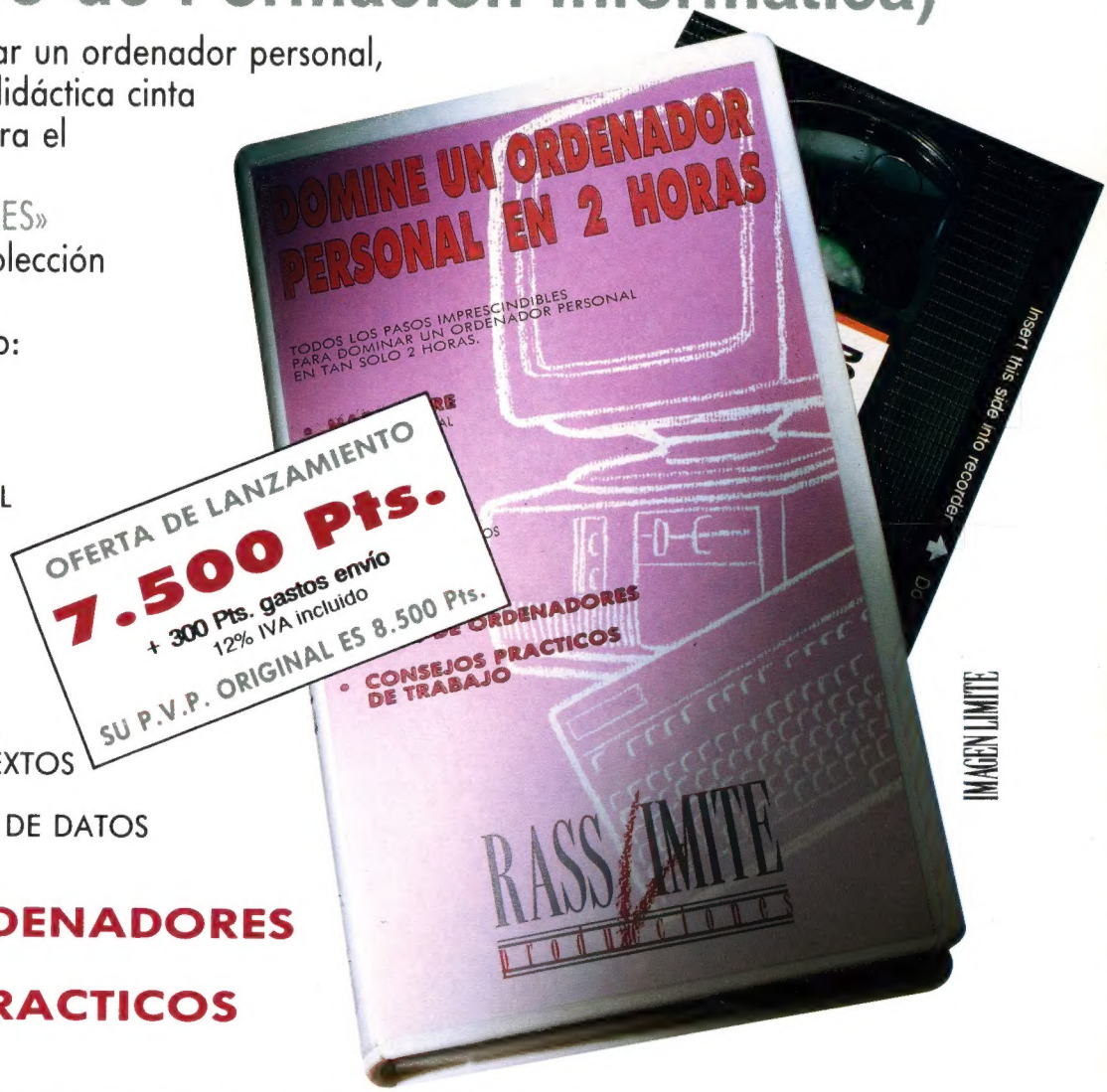
(El 1er Vídeo de Formación Informática)

Si ya tiene o desea comprar un ordenador personal, no dude en adquirir esta didáctica cinta de **vídeo**, fundamental para el aprendizaje del mismo.

«SIN LIBROS NI MANUALES»

La primera de una gran colección dedicada a la informática.

Este es su amplio contenido:



OFERTA DE LANZAMIENTO

7.500 Pts.

+ 300 Pts. gastos envío

12% IVA incluido

SU P.V.P. ORIGINAL ES 8.500 Pts.

- **HARDWARE**
  - LA UNIDAD CENTRAL
  - EL MONITOR
  - EL TECLADO
  - PERIFERICOS
- **SOFTWARE**
  - SISTEMA OPERATIVO
  - TRATAMIENTO DE TEXTOS
  - HOJA DE CALCULO
  - GESTORES DE BASES DE DATOS
- **TIPOS DE ORDENADORES**
- **CONSEJOS PRACTICOS DE TRABAJO**

BOLETIN DE PEDIDO

* En los teléfonos: **319 80 37 (Dpto. Pedidos)**
* Fax: **319 89 72**
* Enviando este boletín a: PC SOFT C/ Gª de Paredes, 76 Dup. 28010 Madrid.
* Forma de pago: contrarreembolso.

NOMBRE _____ APELLIDOS _____

DIRECCION _____ C.P. _____

POBLACION _____ PROVINCIA _____

TELEFONO _____ CIF/DNI _____

Nº DE CINTAS _____ ☐ VHS ☐ BETA

VIDEO CAMARA

LA NUEVA REVISTA PARA
LOS ~~USUARIOS~~ DEL VIDEO Y LAS CAMARAS
amantes

Nº 1

DESPUES DE LA PRIMERA VEZ YA NO PODRAS VIVIR SIN ELLA